

**DIASPORA JEPANG SEBAGAI ISPIRASI  
INTERIOR RESTORAN JEPANG KIKO BENTO YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan**



**Oleh:**

**PIPIH SUSANTO**

**NIM. 05206241019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2013**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Diaspora Jepang Sebagai Inspirasi Interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 18 Januari 2013

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dwi Retno Sri Ambarwati'.

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn

NIP. 19700203 200003 2 001

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Eni Puji Astuti'.





Eni Puji Astuti, M.Sn.

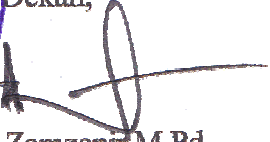
NIP. 19780102 200212 2 004



## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Diaspora Jepang Sebagai Inspirasi Interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 21 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro W. D, M.sn	Ketua Penguji		29 Januari 2013
Eni Puji Astuti, M.Sn	Sekretaris Penguji		29 Januari 2013
Hajar Pamadhi, M.A (Hons)	Penguji I		29 Januari 2013
Dwi Retno S.A, M.Sn	Penguji II		29 Januari 2013

Yogyakarta, Januari 2013  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,  
  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Pipih Susanto

NIM : 05206241019

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

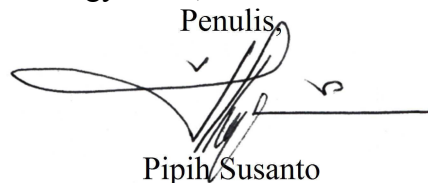
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 21 Januari 2013

Penulis,

A handwritten signature in dark ink, consisting of a series of loops and strokes, positioned above a horizontal line.

Pipih Susanto  
NIM. 05206241019

## **PERSEMBAHAN**

*Teriring rasa syukur kepada Alloh SWT,  
Karya tulis ini saya persembahkan untuk:*

*Kedua orang tua saya yang telah memberikan semangat hidup, mendidik dan  
membesarkan saya dengan penuh kesabaran, ketabahan dan ketegaran disertai  
do'a dan kasih sayang yang tulus.*

*Keluarga besar saya serta rekan-rekan terdekat saya yaitu Cornita Suhartanti,  
Isti Cholifah, Jafar yazid A, Jatmiko, Charles Presley Siallagan, Sigit Sulistyo,  
Deni, A Roel hidayat, Teja, Yongki, Endar, leo, yang telah memberikan semangat  
tanpa bosan dan tanpa henti untuk menyelesaikan studi ini.  
terimakasih atas do'a dan motivasinya.*

## **MOTTO**

*Pengetahuan adalah satu-satunya tiran kekayaan yang tidak dapat dirampas.  
Hanya kematian yang bisa memadamkan lampu pengetahuan yang ada pada  
dalam dirimu. Kekayaan sejati dari sebuah Negeri tidak terletak pada emas atau  
perak, tetapi dalam pengetahuannya, kearifannya, dan tidak akan pernah  
menghianatimu, dan pemahaman adalah pegawaimu, ketika mereka bersamamu,  
kamu tidak dapat memiliki harta yang lebih berharga selain mereka*

*(Kahlil Gibran)*

*Sedikit pengetahuan yang dilaksanakan jauh berharga dari pada banyak  
pengetahuan tapi tidak digunakan*

*(Kahlil Gibran)*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn dan Eni Puji Astuti, M.Sn yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini.
2. Pengelola Restoran Kiko Bento Yogyakarta atas kesempatannya menjadikan tempat tersebut sebagai obyek perancangan interior dan memberikan kemudahan dalam menangani proses penelitian dan pengambilan data.
3. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNY, Bapak Drs. Mardiyatmo, M. Pd.
5. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
6. Teman-teman semua yang telah memberikan semangat, dukungan, serta bantuan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.

Penulis sadar sepenuhnya apabila dalam penulisan ini masih jauh dari sempurna. Mudah-mudahan karya tulis ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkannya.

Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Perancangan .....	6
F. Manfaat Perancangan .....	6

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Diaspora .....	7
B. Jepang .....	8
1. Bangunan Jepang .....	8
2. Filosofi .....	12
3. Kebudayaan Jepang .....	15

C. Perancangan .....	18
D. Desain Interior.....	19
1. Pengertian Desain Interior.....	19
2. Prinsip Desain .....	20
E. Restoran.....	21
1. Klasifikasi Restoran .....	22
2. Menu Masakan yang Disajikan di Restoran .....	25
3. Jenis Restoran Berdasarkan Pelayanan dan Fasilitas.....	26
4. Macam Sistem Pelayanan .....	29
F. Desain Interior Restoran Jepang .....	31
1. Tahapan Menu Sajian di Restoran Jepang .....	31
2. Jenis Restoran Jepang dan Masakan yang Disajikan.....	32
3. Sistem Pelayanan Restoran Jepang .....	33
4. Sistem Penyajian Restoran Jepang.....	34
G. Elemen Interior Ruang Restoran Jepang.....	36
1. Elemen Pembentuk Ruang Jepang.....	36
2. Tata Kondisional .....	47
3. Perabot.....	51
4. Tata Letak.....	54
5. Warna .....	57
6. Standarisasi Desain .....	59
H. Gaya Perancangan.....	67
I. Kiko Bento Japanese Food Restaurant Yogyakarta.....	69

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

A. Data Perancangan.....	71
1. Pengumpulan Data .....	71
2. Penyusunan Konsep .....	72
3. Visualisasi Desain .....	73
4. Alat atau Instrumen .....	73

B. Tinjauan Data .....	74
1. Data Fisik Bangunan .....	74
2. Data Non Fisik Bangunan .....	83
C. Ide Dasar Perancangan .....	85
D. Alternatif Elemen Interior Restoran Kiko Bento Yogyakarta.....	89
1. Elemen Pembentuk Ruang .....	89
2. Tata Kondisi Ruang.....	91
3. Alternatif Bentuk Perabot .....	93
E. Cakupan Tugas.....	107
1. Konsep Desain .....	107
2. Desain Interior.....	107

#### **BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Kriteria Desain .....	111
1. Keselamatan .....	111
2. Keamanan.....	111
3. Aksesibilitas .....	111
B. Analisis Kebutuhan Ruang.....	112
C. Analisis Pencapaian Suasana .....	112
1. Elemen Pembentuk Ruang .....	112
2. Tata Kondisi Ruang.....	114
D. Analisis Perabot .....	116
1. Meja Resepsionis .....	116
2. Meja Makan Umum 1 .....	117
3. Kursi Makan Umum 1 .....	118
4. Meja Makan Umum 2 .....	119
5. Kursi Makan Umum 2.....	120
6. Meja Makan Lesehan .....	120
7. Meja <i>Sushi Bar</i> .....	121
8. Kursi <i>Sushi Bar</i> .....	122



E. Analisis Organisasi Ruang .....	123
1. <i>Zoning</i> .....	123
2. Sirkulasi .....	124
3. Denah Perancangan .....	125
F. Perspektif Ruangan .....	126
1. Perspektif Ruang Resepsionis .....	126
2. Perspektif Ruang Makan Lesehan .....	127
3. Perspektif Ruang Makan Umum .....	128
4. Perspektif Ruang Makan VIP .....	129
5. Perspektif Ruang <i>Sushi Bar</i> .....	130
6. Perspektif Ruang Santai .....	131
7. Perspektif Panggung .....	132
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	133
B. Saran .....	133
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	135
<b>LAMPIRAN</b> .....	138

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : <i>Find Dining Restaurant</i> .....	27
Gambar II : <i>Theme Restaurant</i> .....	27
Gambar III : <i>Casual Dinner Houses</i> .....	28
Gambar IV : <i>Ethnic Restaurant</i> .....	28
Gambar V : <i>Family Restaurant</i> .....	29
Gambar VI : <i>Quick Service Restaurant</i> .....	29
Gambar VII : <i>Bento</i> .....	35
Gambar VIII : <i>Tatami</i> .....	38
Gambar IX : <i>Fusuma</i> .....	40
Gambar X : <i>Shoji</i> .....	40
Gambar XI : Langit-langit Dengan Bentuk Datar .....	42
Gambar XII : Langit-langit Dengan Bentuk Meninggi.....	42
Gambar XIII : Langit-langit Dengan Perpaduan Bentuk Lengkung dan Persegi .....	43
Gambar XIV : Taman Kering.....	44
Gambar XV : <i>Main Entrance</i> Dengan Atap.....	46
Gambar XVI : <i>Main Entrance</i> dengan balok kayu.....	46
Gambar XVII : <i>Main Entrance</i> Kuil ( <i>Torii</i> ).....	46
Gambar XVIII : Bentuk Rumah Lampu Jepang .....	48
Gambar XIX : Meja dan Alas Duduk.....	53
Gambar XX : Kursi .....	53
Gambar XXI : Tata Letak Restoran .....	55
Gambar XXII : Standarisasi Sofa Untuk Pria.....	59
Gambar XXIII : Standarisasi Sofa Untuk Pria dan Wanita .....	61
Gambar XXIV : Standarisasi Meja Bar.....	62
Gambar XXV : Standarisasi Ruang Tangga .....	63
Gambar XXVI : Standarisasi Ruang Penerima Tamu/ Konter .....	64
Gambar XXVII : Standarisasi Meja Makan .....	66

Gambar XXVIII	: <i>Site Plan</i> Kiko Japanese Food Restaurant.....	75
Gambar XXIX	: Tampak Depan .....	75
Gambar XXX	: Ruang Resepsionis .....	76
Gambar XXXI	: Area Makan Umum.....	77
Gambar XXXII	: Area Makan Lesehan .....	78
Gambar XXXIII	: Area Makan VIP .....	79
Gambar XXXIV	: Ruang Rapat.....	80
Gambar XXXV	: Ruang Dapur .....	81
Gambar XXXVI	: Denah Restoran Kiko Bento Yogyakarta.....	82
Gambar XXXVII	: Ide Dasar Perancangan Bunga Sakura .....	86
Gambar XXXVIII	: Ide Dasar Perancangan Matahari Terbit.....	87
Gambar XXXIX	: Ide Dasar Perancangan <i>Torri</i> .....	88
Gambar XL	: Alternatif Denah.....	94
Gambar XLI	: Alternatif Meja Resepsionis.....	95
Gambar XLII	: Alternatif Meja Makan Umum 1 .....	96
Gambar XLIII	: Alternatif Kursi Makan Umum 1 .....	97
Gambar XLIV	: Alternatif Meja Makan Umum 2.....	98
Gambar XLV	: Alternatif Kursi Makan Umum 2 .....	99
Gambar XLVI	: Alternatif Meja Lesehan.....	100
Gambar XLVII	: Alternatif Kursi <i>Sushi Bar</i> .....	101
Gambar XLVIII	: Alternatif Meja Bar .....	102
Gambar XLIX	: Alternatif Sofa .....	103
Gambar L	: Perspektif Ruang Resepsionis .....	104
Gambar LI	: Perspektif Ruang <i>Sushi Bar</i> .....	105
Gambar LII	: Perspektif Area Makan VIP .....	106
Gambar LIII	: Meja Resepsionis.....	116
Gambar LIV	: Meja Makan Umum 1 .....	117
Gambar LV	: Kursi Makan Umum 1 .....	118
Gambar LVI	: Meja Makan Umum 2 .....	119
Gambar LVII	: Kursi Makan Umum 2.....	120
Gambar LVIII	: Meja Makan Lesehan .....	120

Gambar LIX	: Meja <i>Sushi Bar</i> .....	121
Gambar LX	: Kursi <i>Sushi Bar</i> .....	122
Gambar LXI	: <i>Zoning</i> .....	123
Gambar LXII	: Sirkulasi.....	124
Gambar LXIII	: Denah Perancangan .....	125
Gambar LXIV	: Perspektif Ruang Resepsionis .....	126
Gambar LXV	: Perspektif Ruang Makan Lesehan.....	127
Gambar LXVI	: Perspektif Ruang Makan Umum .....	128
Gambar LXVII	: Perspektif Ruang Makan VIP .....	129
Gambar LXVIII	: Perspektif Ruang <i>Sushi Bar</i> .....	130
Gambar LXIX	: Perspektif Ruang Santai .....	131
Gambar LXX	: Perspektif Panggung.....	132

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Alternatif Pelapis Dinding .....	89
Tabel 2 : Alternatif Lantai.....	90
Tabel 3 : Alternatif Langit-langit.....	91
Tabel 4 : Alternatif Material Perabot .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Rencana Denah.....	139
Rencana Lantai.....	140
Rencana Plafond.....	141
Potongan .....	142
Gambar Potongan A-A.....	143
Gambar Potongan B-B .....	144
Gambar Potongan C-C & D-D.....	145
Perspektif Area Resepsionis.....	146
Perspektif Area Makan Lesehan 1 .....	147
Perspektif Area Makan Lesehan 2 .....	148
Perspektif Area Makan Umum 1 .....	149
Perspektif Area Makan Umum 2 .....	150
Perspektif Area Makan VIP 1 .....	151
Perspektif Area Makan VIP 2 .....	152
Perspektif Area <i>Sushi Bar</i> .....	153
Perspektif Area Santai.....	154
Perspektif Area Panggung 1 .....	155
Perspektif Area Panggung 2.....	156
Foto Maket .....	157

# **DIASPORA JEPANG SEBAGAI ISPIRASI INTERIOR RESTORAN JEPANG KIKO BENTO YOGYAKARTA**

Oleh  
**Pipih Susanto**  
NIM. 05206241019

## **ABSTRAK**

Tujuan perancangan interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta adalah merancang ulang interior dengan memadukan gaya Jepang tradisional dan gaya modern yang menekankan pada suasana Jepang serta menggunakan material dan bentuk-bentuk khas arsitektur Jepang.

Metode dalam perancangan ulang interior ini dilakukan dengan cara observasi untuk memperoleh data berupa bentuk ruang, ukuran dan fasilitas dalam restoran. Data digunakan sebagai analisis semua kebutuhan dalam perancangan, merancang alternatif desain yang akan dipilih, desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep. *Software* yang digunakan dalam perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta antara lain *AutoCAD 2009* dan *Sketch Up 8* untuk membuat gambar kerja dan sket, *3DS Max 2011* untuk modeling dan rendering, *Photoshop CS6* untuk finishing, dan *CorelDraw X4* untuk *Plotting*.

Konsep perancangan ini mengambil ide dasar yang mengacu pada wujud diaspora Jepang dengan menerapkan unsur kebudayaan Jepang berupa bunga sakura, *torii*, dan bentuk matahari terbit dengan memadukan gaya Jepang tradisional dan gaya modern yang menekankan pada suasana Jepang. Penggunaan material dan bentuk pada perabot mengambil bentuk-bentuk elemen arsitektur Jepang yang diterapkan pada elemen interior. Hasil perancangan ini meliputi pengolahan elemen ruang dan tata kondisional restoran serta kebutuhan ruang pada restoran meliputi ruang resepsionis, area makan lesehan, area makan umum, area makan VIP, area taman, area *sushi bar*, area panggung, dan elemen estetis ruang.

Kata kunci: diaspora, Perancangan restoran, interior.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Berkembang pesatnya kemajuan teknologi dan meningkatnya taraf hidup mendorong manusia dalam memenuhi kebutuhan yang semakin meningkat. Perkembangan tersebut berakibat terhadap perubahan gaya hidup dan selera masyarakat. Salah satunya adalah fasilitas untuk memenuhi kebutuhan kuliner di tengah berkembangnya restoran cepat saji yang menjamur di pusat-pusat kota. Restoran merupakan salah satu fasilitas publik yang utama karena mampu membantu memenuhi kebutuhan primer manusia.

Faktor yang mendukung keberadaan sebuah restoran di antaranya adalah untuk memenuhi selera masyarakat dalam menikmati berbagai macam variasi makanan utama bagi sebuah restoran. Semakin banyaknya restoran dari beberapa negara yang berada di Indonesia, menjadi sebuah keunikan bagi penikmat restoran dan menjadi sebuah tantangan bagi setiap restoran untuk bersaing dengan restoran yang lain. Selain menawarkan ciri khas makanan, sebuah restoran juga perlu melakukan penataan interior yang berkala disesuaikan dengan perkembangan zaman dengan tidak meninggalkan ciri khas dari restoran tersebut. Hal tersebut diharapkan mampu memberikan kenyamanan tersendiri bagi penikmat sebuah restoran.

Salah satu restoran dari negara asing yang berada di Indonesia yang mampu memberikan ciri khas tersendiri diantaranya Restoran Jepang. Jepang dikenal memiliki kebudayaan leluhur yang beraneka ragam. Jepang telah



mengembangkan budayanya yang unik sambil mengintegrasikan masukan-masukan dari luar. Gaya hidup orang Jepang dewasa ini merupakan perpaduan budaya tradisional di bawah pengaruh Asia dan budaya modern barat. Walaupun perkembangan teknologi di Jepang terus *up-date* dalam hitungan detik, namun kekuatan tradisi masih terus dilestarikan hingga sekarang ini.

Diaspora adalah penyebaran atau penaburan benih. Dalam konteks ini, diaspora diartikan penyebaran dari budaya Jepang. Jepang turut mengembangkan budaya yang original dan unik, dalam seni (*ikebana, origami, ukiyo-e, shodo*), kerajinan tangan (pahatan, tembikar), persembahan (boneka *bunraku, matsuri*, tarian tradisional, *kabuki, noh, kyogen*), dan tradisi (permainan Jepang, *onsen, sento, hanami, chadou*, taman Jepang) serta makanan Jepang. Beberapa dari kebudayaan-kebudayaan ini dengan terbuka diterima oleh berbagai masyarakat dunia khususnya Asia, tak terkecuali Indonesia.

Kota-kota besar di Indonesia menjadi sasaran untuk perkembangan restoran Jepang, salah satunya adalah Yogyakarta. Yogyakarta sebagai salah satu kota pusat budaya dan kota pelajar yang kondusif untuk menghadirkan Restoran Jepang dengan menampilkan dan menonjolkan keunikan, kekhasan serta kelebihan yang dimiliki restoran tersebut dibanding restoran lain. Sasaran dipilihnya kota Yogyakarta dikarenakan di daerah tersebut menampung berbagai konsumen yang terdiri dari beberapa kalangan masyarakat yang sedang melakukan studi maupun liburan baik pendatang dari luar daerah maupun dari luar negeri. Oleh karena itu dibutuhkan restoran dengan interior yang nyaman dan

menarik untuk mendukung sajian yang ditawarkan restoran tersebut sehingga dapat memikat konsumen.

Objek dalam perancangan ini adalah Restoran Jepang Kiko Bento yang berlokasi di Jalan Magelang Km. 5 No. 165, Sleman, Yogyakarta. Restoran Kiko Bento hadir untuk menyajikan berbagai macam menu masakan Jepang. Lokasi tersebut sangat strategis karena dekat dengan perumahan, pusat belanja, kampus serta area pemukiman lain. Selain itu lokasinya juga berhadapan langsung dengan jalan besar yang juga merupakan salah satu jalan besar menuju Jawa Tengah dan Yogyakarta.

Restoran Jepang Kiko Bento membidik konsumen untuk kalangan menengah keatas karena mengingat harga yang ditawarkan juga cukup tinggi karena masakan Jepang menggunakan bahan-bahan seperti ikan segar, daging, tumbuh-tumbuhan (jamur, bunga), sayuran segar, serta bahan pelengkap dan bumbu lainnya yang cukup mahal. Konsumen yang dibidik adalah kalangan menengah ke atas yang rata-rata memiliki selera tinggi dan lebih peka terhadap segala sesuatu di lingkungan sekitarnya termasuk desain interior pada restoran, karena tidak menutup kemungkinan pengunjung yang datang ke restoran tidak hanya untuk menikmati makanan dan minuman tetapi juga untuk menikmati suasana dan kekhasan dari restoran. Struktur bangunan restoran ini adalah merupakan bangunan tertutup dengan fasilitas yang direncanakan meliputi ruang manager, ruang staf, ruang resepsionis, area *main kitchen*, area makan lesehan, area makan VIP, area makan umum, *sushi bar*, fasilitas umum kamar mandi pria dan wanita dan area tunggu.

Alasan menjadikan objek ini sebagai karya Tugas Akhir didasari oleh ketertarikan penulis untuk mengeksplorasi dari penyederhanaan bentuk-bentuk kebudayaan Jepang pada perancangan interior. Kekompleksitasan perancangan interior yang disesuaikan dengan kebutuhan pemakai dan standarisasi restoran serta tema musim semi di Jepang juga menjadi alasan dipilihnya Restoran Jepang Kiko Bento sebagai objek karya.

Sesuai dengan ciri khas Restoran Jepang yang didominasi oleh unsur alam, maka konsep perancangannya mengambil salah satu simbol suasana alam Jepang disaat musim semi yaitu bunga *Sakura*. Oleh karena itu perancangan interiornya menggunakan desain yang sederhana dengan bentuk geometris yang fleksibel, mencerminkan suasana yang tenang namun tetap memiliki karakteristik kebudayaan Jepang yang kuat.

Merencanakan dan merancang interior Restoran Jepang Kiko Bento dengan tanpa mengurangi fungsi ruang-ruang dalam bangunan yaitu menampung dan memenuhi segala aktifitas kerja dan pelayanan di dalamnya sehingga tercapai efektifitas dan efisiensi kerja baik pengelola maupun pengunjung. Perancangan interior restoran ini mengambil tema dari beberapa unsur kebudayaan Jepang diharapkan mampu menciptakan suasana yang berbeda pada restoran ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan yang akan dikaji dalam perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento di Jalan Magelang km. 5, No. 165, Sleman, Yogyakarta yaitu perancangan ulang

dan penataan interior restoran Jepang yang mengacu pada wujud diaspora Jepang dengan menerapkan unsur kebudayaan Jepang berupa bunga sakura, torii, dan bentuk matahari terbit dengan memadukan gaya Jepang tradisional dan gaya modern, meliputi keseluruhan kebutuhan ruang pada sebuah restoran yang berstruktur organisasi lengkap yang meliputi ruang *manager*, ruang *Main Kitchen*, ruang karyawan, area resepsionis, area makan lesehan, area makan umum, area makan VIP, area sushi bar, area taman, dan fasilitas toilet pria dan wanita. Elemen interior seperti perancangan perabot, pengolahan lantai, dinding, plafon dan elemen estetis ruang.

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa area yang menjadi batasan masalah pada objek perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta. Perancangan ini hanya difokuskan pada area (a) area resepsionis; (b) area makan, terdiri dari area makan lesehan, VIP dan area makan umum; (c) area panggung; (d) area *sushi bar*; (e) area taman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam perancangan interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan ulang interior di Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta dengan gaya modern yang memiliki kebudayaan yang kuat ?

### **E. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan interior ini adalah:

1. Merancang ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta dengan memadukan gaya Jepang tradisional dan gaya modern yang menekankan pada suasana Jepang serta menggunakan material dan bentuk-bentuk khas arsitektur Jepang.

### **F. Manfaat Perancangan**

Dalam melaksanakan perancangan tentunya ada sesuatu yang diharapkan, salah satu diantaranya agar hasil perancangan yang telah dilaksanakan bermanfaat terhadap perancang dan orang lain.

Berdasarkan manfaat secara teoritik adalah:

1. Bagi mahasiswa adalah untuk memberikan tambahan wawasan dalam hal perancangan interior restoran.
2. Bagi lembaga (Universitas Negeri Yogyakarta) adalah sebagai sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang interior dan sebagai referensi dalam perancangan di bidang seni rupa khususnya desain interior yang berkaitan dengan perancangan interior restoran.
3. Bagi pengelola adalah sebagai acuan untuk Restoran Jepang Kiko Bento dalam penataan ruang berikutnya dan dapat menjadikan restoran tersebut sebagai potensi usaha yang baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Diaspora**

Istilah diaspora (bahasa Yunani kuno διασπορά, penyebaran atau penaburan benih) digunakan (tanpa huruf besar) untuk merujuk kepada bangsa atau penduduk etnis manapun yang terpaksa atau terdorong untuk meninggalkan tanah air etnis tradisional mereka, penyebaran mereka di berbagai bagian lain dunia, dan perkembangan yang dihasilkan karena penyebaran dan budaya mereka. Mulanya, istilah Diaspora (dengan huruf besar) digunakan oleh orang-orang Yunani untuk merujuk kepada warga suatu kota kerajaan yang bermigrasi ke wilayah jajahan dengan maksud kolonisasi untuk mengasimilasikan wilayah itu ke dalam kerajaan (<http://id.wikipedia.org/wiki/Diaspora>).

Diaspora Jepang (*nikkei*), sebutan perseorangan untuk mereka adalah emigran dari Jepang dan keturunan mereka yang terdapat di berbagai belahan dunia. *Nikkei* berasal dari istilah *nikkeijin* dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menyebut bangsa Jepang yang beremigrasi dari Jepang serta keturunan mereka. Emigrasi mengacu pada pemukim yang permanen, jadi tidak termasuk orang Jepang yang sementara berada di luar negeri. Kelompok-kelompok ini secara historis dibedakan dengan istilah *issei* (*nikkeijin* generasi pertama), *nisei* (*nikkeijin* generasi kedua), *sansei* (*nikkeijin* generasi ketiga), dan *yonsei* (*nikkeijin* generasi keempat). Istilah *Nikkeijin* dapat dianggap berlaku atau tidak berlaku bagi orang-orang Jepang yang masih memegang kewarganegaraan Jepang ([http://id.wikipedia.org/wiki/Diaspora\\_Jepang](http://id.wikipedia.org/wiki/Diaspora_Jepang)).

## **B. Jepang**

Jepang adalah sebuah negara kepulauan di Asia Timur dengan luas wilayah 377.819 km<sup>2</sup>, dan beribukota di Tokyo. Letaknya di ujung barat Samudra Pasifik, di sebelah timur Laut Jepang, dan bertetangga dengan Republik Rakyat Cina, Korea, dan Rusia. Pulau-pulau paling utara berada di Laut Okhotsk, dan wilayah paling selatan berupa kelompok pulau-pulau kecil di Laut Cina Timur.

Jepang merupakan salah satu negara maju baik di Asia maupun di dunia. Jepang juga memiliki banyak kebudayaan yang sangat dilestarikan oleh pemerintah maupun masyarakatnya. Selain itu, Jepang memiliki banyak keunikan dan ciri khas yang membedakannya dengan negara lain sehingga ciri khas tersebut dapat dinikmati dengan baik tanpa ada yang menyamainya.

Keunikan dan ciri khas Jepang baik negara ataupun masyarakatnya dapat dilihat dari cara berpakaian, makanan, perumahan, dan kepribadian bangsanya yang begitu menghargai waktu. Serta yang sangat membuat Jepang terkenal di dunia adalah kemajuan teknologinya yang setara dengan negara-negara maju di Eropa atau Amerika, dan kebudayaannya yang unik.

### **1. Bangunan Jepang**

Arsitektur Jepang berasal dari keserasian dasar antara seni dan alam, keindahan terdapat pada alam, sedangkan alam dianggap sebagai hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Oleh karena itu, mereka memilih sebagian khusus dari alam untuk dijadikan *mikrokosmos*, yang akan menjadi ungkapan ide estetika (Perpustakaan FT. Untar, 1986: 11).

Selain iklim, desain bangunan di Jepang juga dipengaruhi oleh keadaan geografisnya dan situasi alam yang sering terjadi yaitu gempa bumi. Oleh karena itu bangunan di Jepang menghindari konstruksi penyanggah diagonal karena bentukan tersebut akan membuat bangunan menjadi rapuh dan mudah roboh bila terjadi gempa bumi. Bentuk empat persegi yang kokoh kemudian menjadi karakter estetik yang signifikan dalam desain bangunan Jepang (University of Cambridge, 1993: 204).

Ungkapan ide estetika itu, antara lain didapatkan dari keadaan iklim di Jepang, yang dibedakan oleh musim panas yang panjang dan lembab, serta musim dingin yang relatif pendek, dingin dan kering. Akibatnya rumah-rumah di Jepang mengalami evolusi untuk beradaptasi dengan iklim tersebut. Rumah tradisional Jepang memiliki kenaikan dari bagian dasarnya dan menggunakan konsep ruang terbuka, tujuannya untuk membiarkan pergerakan udara disekeliling ruang tinggal. Keadaan yang panas dan lembab dari musim panas dimana kadang terang dan kadang hujan sehingga diperlukan struktur atap yang panjang serta berjuntai rendah untuk melindungi interiornya (Kodansha, 1999: 574-575).

Rumah rakyat Jepang disebut dengan *minka*, yang secara harfiah berarti rumah rakyat. Rumah *minka* adalah nama umum dengan arsitektur tradisional, dan merupakan tempat kediaman rakyat bukan dari kalangan orang berkuasa (tempat tinggal petani, pengrajin, dan pedagang). Rumah-rumah ini sudah ada sebelum akhir tahun 1800. Keindahan arsitektur *minka* terletak pada keharmonisan antara bentuk dengan bahan-bahan bangunan yang dipergunakan seperti tanah, kayu, dan



batu yang berasal dari pegunungan dan hutan-hutan yang berada di sekeliling rumah. Rumah tradisional Jepang terdiri dari beberapa ruangan utama, yaitu *Genkan* (Area pintu masuk), *Washitsu* (ruang serba guna yang dapat digunakan sebagai ruang tamu, kamar tidur dan ruang keluarga), dapur dan *washiki* (toilet).

*a. Genkan*

*Genkan* adalah tempat di mana orang melepas sepatu mereka. Ketika mereka melepaskan sepatu mereka, orang-orang melangkah naik ke lantai yang lebih tinggi 40-50 cm dari *genkan*. Disamping *genkan* terdapat sebuah rak atau lemari disebut *Getabako*, di mana orang dapat menyimpan sepatu mereka. Sandal untuk dipakai di rumah juga tersimpan di sana

*b. Washitu*

*Washitsu* adalah ruang beralaskan *tatami* dalam bangunan tradisional Jepang. Ada beberapa aliran dalam menyusun *tatami* sebagai alas lantai. Dari jumlah *tatami* yang dipakai dapat diketahui ukuran luas ruangan. Dari sejumlah *washitsu* yang ada di dalam bangunan (rumah) terdapat satu *washitsu* utama. Setiap ruangan bisa menjadi ruang tamu, ruang makan, ruang belajar, atau kamar tidur. Hal ini dimungkinkan karena semua perabotan diperlukan adalah *portabel*, yang disimpan dalam *oshiire* (bagian kecil dari rumah yang digunakan untuk penyimpanan).

Fungsi *washitsu* berubah bergantung kepada alat rumah tangga yang dipakai, *washitsu* berubah menjadi ruang belajar bila diletakkan meja, *washitsu* menjadi ruang tidur bila diletakkan *futon* (matras tidur). Meja besar dikeluarkan

bila *washitsu* ingin digunakan untuk jamuan makan. Ada dua macam benda yang dapat digunakan untuk memberikan sekat-sekat pada *washitsu*, yaitu *fusuma* dan *shoji*.

*Fusuma* adalah panel berbentuk persegi panjang yang dipasang vertikal pada rel dari kayu, dapat dibuka atau ditutup dengan cara didorong. Kegunaannya sebagai pintu dorong atau pembatas ruangan pada *washitsu*. Seperti halnya *shoji*, *fusuma* dipasang di antara rel kayu, rel bagian atas disebut *kamoi* dan rel bagian bawah disebut *shikii*. Rangka dibuat dari kayu dan kedua sisi permukaannya dilapis dengan *washi*, kain (serat alami atau serat sintetis), atau vinil. Bila kertas pelapis sudah rusak atau sekadar ingin berganti suasana, kertas lama bisa dilepas dan diganti dengan kertas baru. Kedua belah permukaan *fusuma* dipasang *hikite* yang berfungsi seperti pegangan pintu sewaktu mendorong *fusuma*. Perbedaan antara *fusuma* dan *shoji* adalah *fusuma* tidak dapat ditembus cahaya sedangkan *shoji* dapat ditembus cahaya.

Sandal rumah harus dilepas sebelum memasuki *washitsu*. Lantai *washitsu* berupa *tatami*. *Tatami* adalah semacam tikar yang berasal dari Jepang yang dibuat secara tradisional. *Tatami* dibuat dari jerami yang sudah ditenun, namun saat ini banyak *tatami* dibuat dari *styrofoam*. *Tatami* mempunyai bentuk dan ukuran yang beragam, dan sekelilingnya dijahit dengan kain *brocade* atau kain hijau yang polos. Pada mulanya, *tatami* adalah barang mewah yang dapat dimiliki orang kaya. Saat itu kebanyakan rumah orang miskin tidak memiliki lantai, melainkan tikar. *Tatami* kemudian menjadi populer diabad ke-17.

c. *Daidokoro* (Dapur)

Ada dua jenis dapur di rumah tradisional Jepang, yang pertama dengan tungku dan yang kedua dengan cara digantung. Kedua cara ini sama-sama menggunakan kayu bakar. Dapur didalam rumah Jepang boleh dikatakan sangat sempit. Salah satu keistimewaan dapur Jepang adalah adanya ventilasi untuk menyerap udara saat masak atau pada saat menggoreng sesuatu yang menimbulkan bau tidak sedap.

d. *Washiki*

Toilet tradisional Jepang (*washiki*) adalah kloset jongkok juga dikenal sebagai kloset Asia. Kebanyakan kloset jongkok di Jepang terbuat dari porselen. Kloset jongkok dibagi menjadi dua jenis yaitu kloset yang berada di permukaan lantai, dan kloset yang berada di bagian lantai yang ditinggikan sekitar 30 cm.

## 2. Filosofi

Arsitektur Jepang mengandung filosofi Zen, yaitu karakter yang berisi. Di dalam kesederhanaan, diam, tanpa gerak, dan suasana mediatif, segala menjadi terasa berarti, lebih mendalam, bahkan keheningan itu sendiri merupakan keagungan.

Menurut kepercayaan Jepang, arah mata angin mempunyai peran yang penting dalam perencanaan bangunan khususnya ruang dalam dengan menggunakan *A Compass Rose*. Panduan *A Compass Rose* ini menentukan sisi baik dan sisi buruk dalam penempatan ruang. Pintu masuk diusahakan berada di

Selatan disesuaikan dengan *A Compass Rose* sebagai kebudayaan dan sistem kepercayaan di Jepang.

Arah Selatan pada *A Compass Rose* memiliki filosofi yang artinya adalah kedatangan (*ri*), sehingga letak *entrance* khususnya pada bangunan umum, bangunan ritual dan bangunan pemerintahan berada pada bagian selatan. Kamar mandi tidak ditempatkan di bagian Timur Laut karena menurut kepercayaan Jepang (kebudayaan) dapat menimbulkan penyakit. Taman dibuat di bagian Timur Laut yang diyakini sebagai penangkal setan dan dapat diyakini membawa keberuntungan bagi anggota keluarga. Perletakan taman tidak boleh berada di arah Barat Daya karena membawa dampak yang buruk yaitu kemiskinan.

Ruang minum teh *Chashitsu* pada arsitektur Jepang tradisional berbeda dengan arsitektur Jepang modern, di sini ruang minum teh letaknya tidak diharuskan pada sisi/ samping bangunan. Perluasan bangunan dapat dilakukan kecuali ke arah Timur Laut karena menurut kepercayaan Jepang apabila perluasan dilakukan pada arah tersebut dapat menimbulkan ketidakharmonisan dalam rumah tangga.

Bangunan utama Jepang terbuat dari papan. Rumah-rumah papan ini identik dengan kegiatan warga Jepang zaman Shogun yang bermata pencaharian bertani, berdagang, dan bisnis jasa. Atap rumah Jepang umumnya ditindih batu untuk menahan agar tidak terbang tertiuip angin. Atap yang lebar dan atap yang tinggi berfungsi untuk melindungi penghuninya dari sinar matahari di musim panas. Atap ini dilengkapi juga dengan talang air pada sisinya, yang berfungsi

menyalurkan air ke tanah. Talang ini terbuat dari bambu yang menunjukkan kecerdikan dan pemikiran unsur teknis tukang bangunan masa Edo. Ruangan dengan lantai tanah, tatami, dan pondasi batu alam yang ditindih bangunan bahan kayu juga menjadi salah satu ciri khusus. Konstruksinya sederhana, dengan menerapkan prinsip semakin sedikit, semakin baik. Prinsip ini sudah banyak diserap dalam seni arsitektur modern.

Dinding-dinding rumah Jepang cenderung polos dengan garis-garis geometrik. Dinding dibangun tipis, nyaris tidak bermateri. Bahkan kertas pun masih dipakai untuk dinding-dinding ruangan. Tidak aman memang dan sangat dingin di musim salju, tetapi ini dibuat untuk membuat penghuninya tetap menyatu dengan alam. Dinding-dinding, lantai, dan langit-langit dibiarkan polos tanpa hiasan apapun. Satu-satunya hiasan hanyalah permainan garis-garis dan kotak-kotak lurus. Pada ruang utama tempat penerimaan tamu, dibuat panggung kecil yang berdinding mundur sebagai tempat keramat. Bagian ini adalah suatu fokus tempat orientasi diri psikologis si pemilik rumah, yang disebut *tokonoma*. Ada beberapa lukisan pemandangan atau bunga, namun kadang-kadang lukisan diganti dengan pajangan seni kaligrafi yang indah, berisi syair atau puisi yang mengandung nilai kearifan atau pengetahuan budaya.

Denah rumah tradisional Jepang terbagi dalam ruang-ruang sederhana yaitu berbentuk kotak atau persegi. Kesederhanaan ini tercermin dalam desain minimalis yang banyak digandrungi saat ini. Namun kenyataannya, budaya

arsitektur yang tersohor itu sebenarnya sudah dikerjakan selama berabad-abad oleh para arsitek-arsitek zaman Shinto.

### 3. Kebudayaan Jepang

Sepanjang sejarahnya, Jepang telah menyerap banyak gagasan dari negara-negara lain termasuk teknologi, adat-istiadat, dan bentuk-bentuk pengungkapan kebudayaan. Jepang telah mengembangkan masukan-masukan dari luar tersebut. Bahkan gaya hidup orang Jepang dewasa ini merupakan perpaduan budaya tradisional di bawah pengaruh Asia dan budaya modern Barat. Namun terlepas dari semua hal di atas, Jepang tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaan aslinya.

Kebudayaan asli Jepang yang sering disebut sebagai kebudayaan tradisional itu salah satunya adalah seni pertunjukkan. Seni pertunjukkan tradisional yang masih berjaya di Jepang adalah *kabuki*, *noh*, *kyogen*, dan *bunraku*. *Kabuki* adalah sebuah bentuk teater klasik yang mengalami evolusi pada awal abad ke-17. ciri khasnya berupa irama kalimat demi kalimat yang diucapkan oleh para aktor, kostum yang super mewah, *make-up* yang mencolok (*kumadori*), serta penggunaan peralatan mekanis untuk mencapai efek-efek khusus di panggung.

*Noh* adalah bentuk teater musikal yang tertua di Jepang. Penceritaan tidak hanya dilakukan dengan dialog tapi juga dengan *utai* (nyanyian), *hayashi* (iringan musik), dan tari-tarian. Ciri khas lainnya adalah sang aktor utama yang berpakaian kostum sutera bersulam warna-warni, dan mengenakan topeng kayu

berlapis *lacquer*. Topeng-topeng itu menggambarkan tokoh-tokoh seperti orang yang sudah tua, wanita muda atau tua, dewa, hantu, dan anak laki-laki.

*Kyogen* adalah sebuah bentuk teater klasik lelucon yang dipagelarkan dengan aksi dan dialog yang amat bergaya. Ditampilkan di sela-sela pagelaran *noh*, meski sekarang terkadang ditampilkan secara tunggal. *Bunraku*, yang menjadi populer sekitar akhir abad ke-16, merupakan jenis teater boneka yang dimainkan dengan iringan nyanyian bercerita dan musik yang dimainkan dengan *shamisen* (alat musik petik berdawai tiga). *Bunraku* dikenal sebagai salah satu bentuk teater boneka yang paling halus di dunia.

Berbagai seni tradisional lainnya, seperti upacara minum teh (*chadou*) dan *ikebana* (merangkai bunga), terus hidup sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Upacara minum teh (*sado* atau *chadou*) adalah tata-cara yang diatur sangat halus dan teliti untuk menghidangkan dan minum teh hijau *matcha* (dalam bentuk bubuk). Ada hal yang lebih penting daripada ritual membuat dan menyajikan teh, karena upacara ini merupakan rangkaian seni yang mendalam yang membutuhkan pengetahuan yang luas dan kepekaan yang sangat halus. *Sado* juga menjajaki tujuan hidup dan mendorong timbulnya apresiasi terhadap alam.

Seni merangkai bunga Jepang yang disebut *ikebana*, telah mengalami evolusi di Jepang selama tujuh abad, berasal dari sajian bunga Budhis di masa awalnya. Seni ini berbeda dengan penggunaan bunga yang murni bersifat dekoratif saja, karena setiap unsur dari sebuah karya *ikebana* dipilih secara sangat cermat

termasuk bahan tanaman, wadah di mana ranting dan bunga akan ditempatkan, serta keterkaitan ranting-ranting dengan wadahnya dan ruang di sekitarnya.

Selain kebudayaan tradisional yang telah mengurat akar pada diri masyarakat Jepang, juga terdapat kebudayaan modern. Kebudayaan modern ini meliputi seni musik, film, dan sastra. Salah satu kebudayaan modern yang digemari oleh masyarakat adalah film *anime* (kartun).

Dalam kebudayaan Jepang, terdapat berbagai macam festival kebudayaan yang selalu diselenggarakan setiap tahun. Salah satu festival kebudayaan Jepang yang sangat terkenal adalah Festival *Tanabata*. Festival ini mencampur sebuah legenda Cina dengan kepercayaan kuno Jepang mengenai dua buah bintang yang terletak di kedua ujung Bimasakti yaitu Bintang Altair (si Pengembala) dan Bintang Vega (si Penenun). Mereka dihukum oleh Raja Dewa karena terlalu banyak bermain sehingga hanya dapat bertemu satu tahun sekali yaitu pada 7 Juli. Festival ini dirayakan pada tanggal 7 Juli. Pada Festival *Tanabata* (Festival Bintang), orang-orang menuliskan keinginan pada sebuah kertas warna dan menggantungkannya di pohon bambu. Harapan mereka dipercaya akan terkabul apabila pada hari itu hujan tidak turun.

Keunikan lain yang termasuk ke dalam kebudayaan Jepang adalah bunga sakura (*cherry blossom*). Bunga Sakura identik dengan negara Jepang bahkan digunakan sebagai simbol nasional bangsa ini. Bunga sakura juga muncul dalam berbagai kerajinan khas Jepang, seperti *kimono*, *yukata*, dan kipas.



Mayoritas orang Jepang tidak melewatkan kesempatan setahun sekali berpiknik di bawah naungan sakura. Orang Jepang menyebut kegiatan itu sebagai *hana-mi* (menonton bunga). Sekalipun bunga sakura sudah mulai mekar pada akhir Maret, biasanya baru pada minggu kedua April diselenggarakan festival sakura yang berarti tumpah-ruahnya masyarakat ke tempat-tempat konsentrasi bunga sakura.

Di samping itu, terdapat juga tradisi di kalangan para petani Jepang, yaitu melakukan upacara minum sake di bawah naungan kanopi bunga sakura. Upacara ini diharap akan menghasilkan panen yang baik pada tahun yang berjalan. Orang Jepang juga percaya bahwa pohon sakura adalah pagar antara Tuhan dan manusia.

### **C. Perancangan**

Perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) adalah proses, cara, perbuatan merancang. Jadi perancangan adalah hasil proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang logis dan kreatif melalui beberapa tahap visualisasi yang diwujudkan dalam bentuk gambar kerja melalui pengidentifikasian masalah, analisis dan pengupayaan beberapa alternatif pemecahan masalah yang efektif dan di batasi oleh hal-hal tertentu, dengan demikian akan mencapai hasil yang optimal. Dalam hal ini perancangan ulang merupakan proses merancang kembali desain yang telah ada sebelumnya dengan tujuan melengkapi dan memperbaharui perancangan.

## **D. Desain Interior**

### **1. Pengertian Desain Interior**

Menurut Ching (1996: 46), desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior yang berada di dalam bangunan. Tatanan fisik ini memenuhi kebutuhan dasar akan tempat tinggal dan perlindungan. Hal itu memberikan tempat dan mempengaruhi bentuk aktivitas yang berada didalamnya, serta memelihara aspirasi, dan mengungkapkan ide-ide yang menyertai tindakan.

Interior sebuah ruangan mempengaruhi penampilan, perasaan hati dan kepribadian penghuninya, oleh karena itu tujuan dari desain interior adalah perbaikan- perbaikan fungsi, memperkaya nilai estetika, dan peningkatan psikologis ruang interior.

Kecenderungan yang lain bertujuan untuk menggiatkan pembaharuan dan penemuan yang mengarah ke depan dan ke wujud yang baru. Pendekatan ini diarahkan untuk meneliti bentuk-bentuk ruang, sistem-sistem struktural dan konstruksi dari ruang, penggunaan bahan-bahan baru, proses-proses pembuatan baru, dan aspek lain dari desain interior yang memiliki daya tarik langsung. Itu meliputi dinding, langit-langit (plafon), lantai, mebel, dan benda-benda yang lain. Tujuan akhir dari kecenderungan ini adalah penggabungan dari semua unsur di atas untuk mencapai desain yang menyeluruh (total).

Maksud dari setiap desain adalah untuk menata bagian-bagiannya kedalam satu kesatuan yang padu dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam desain interior elemen-elemen terpilih ditata dalam pola tiga dimensi

sesuai dengan fungsi, estetika, dan tingkah laku. Hubungan diantara elemen-elemen yang ditetapkan oleh pola-pola ini pada akhirnya menentukan kualitas visual dan kesesuaian fungsi pada sebuah ruang interior, dan mempengaruhi bagaimana kita menanggapi dan memakainya

## **2. Prinsip Desain**

Menurut Susanto (2002: 31) prinsip desain atau azas-azas desain meliputi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythme*) dan proporsi. Prinsip desain perancangan restoran dapat dijelaskan sebagai berikut.

### **a. Kesatuan (*unity*)**

Merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni. *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

Suatu benda hendaknya dapat mengesankan adanya kesatuan yang terpadu. Hal itu tergantung pada desain atau rancangannya. Dalam suatu komposisi, kekompakan antar benda atau unsur yang satu harus saling mendukung dengan benda atau unsur yang lain.

### **b. Keseimbangan (*balance*)**

Penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi dalam karya seni. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menentukan kepekaan rasa. Dalam menyusun benda

atau menyusun unsur rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat itu.

### **c. Irama (*rhytme*)**

Irama adalah kesan gerak yang ditimbulkan oleh keselarasan (harmoni) dan ketidakselarasan (kontras). Dari hal tersebut dapat didefinisikan bahwa irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.

### **d. Proporsi atau Perbandingan atau Keserasian**

Proporsi adalah hubungan ukuran antarbagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya. Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian.

## **E. Restoran**

Menurut Soekresno (2000: 16), restoran adalah usaha komersial yang melayani jasa makanan maupun minuman untuk umum yang dikelola secara profesional. Tujuan dari oprasional restoran adalah untuk mencari keuntungan dan membuat puas para konsumen, pengunjung yang datang biasanya mempunyai tujuan dan maksud yang berbeda-beda (hanya sekedar makan, minum atau bersantai). Tapi pada umumnya mereka datang karena ingin bersantap untuk memenuhi kebutuhan pangan mereka.

Restoran merupakan tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan layanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makanan ataupun minuman (Marsum, 1991: 7).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa restoran selain merupakan tempat untuk menikmati makanan dan minuman, juga merupakan tempat untuk memperoleh penyegaran melalui sistem pelayanan dan suasana ruang. Karena itu, restoran kemudian memiliki jenis yang berbeda-beda yang dapat dilihat dari sistem pelayanan, masakan yang disajikan dan suasana ruangan.

Oleh sebab itu masyarakat semakin membutuhkan suatu tempat dimana tersedia makanan yang memenuhi keinginan serta sesuai dengan selera mereka. Untuk memenuhi selera makanan mereka yang beraneka ragam, maka bermunculah berbagai jenis restoran dan tempat makan.

### **1. Klasifikasi Restoran.**

Secara umum, bila dilihat dari pengolahan dan sistem penyajian maka restoran dapat di klarifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu:

#### **a. Restoran Formal (*Formal Restaurant*)**

Pengertian formal restoran adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif.

Ciri-ciri restoran formal:

- 1) Penerimaan pelanggan dengan system pesan tempat terlebih dahulu.
- 2) Para pelanggan terikat dengan menggunakan pakaian formal.

- 3) Menu pilihan yang disediakan adalah menu klasik/menu eropa populer.
- 4) Sistem penyajian yang dipakai adalah *russian service/french service* atau modifikasi dari kedua table service tersebut.
- 5) Disediakan ruangan coctail selain ruangan jamuan makan digunakan sebagai tempat untuk minum yang beralkohol sebelum santap makan.
- 6) Dibuka untuk pelayanan makan malam atau makan siang atau untuk makan siang malam, tetapi tidak menyediakan makan pagi
- 7) Menyediakan berbagai merk minuman barsecara lengkap khususnya *wine* dan *champagne* dari berbagai negara penghasil wine di dunia.
- 8) Menyediakan hiburan musik hidup dan tempat untuk melantai dengan suasana romantis dan eksklusif.
- 9) Harga makanan dan minuman relatif tinggi dibanding harga makanan dan minuman direstoran informal.
- 10) Penataan bangku dan kursi memiliki area service yang lebih luas untuk dapat dilewati *gueridon*.
- 11) Tenaga relatif banyak dengan standar kebutuhan satu pramusaji untuk melayani 4-8 pelanggan.

#### **b. Restoran Informal(*Informal Restaurant*)**

Pengertian restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan.

Ciri-ciri restoran informal:

- 1) Harga makanan dan minuman relatif murah.
- 2) Penerimaan pelanggan tanpa sistem pemesanan tempat.
- 3) Para pelanggan yang datang tidak terikat untuk mengenakan pakaian formal.
- 4) Sistem penyajian makanan dan minuman yang dipakai *american service/ready plate* bahkan *self service* ataupun *counter service*.
- 5) Tidak menyediakan hiburan music hidup.
- 6) Penataan meja dan bangku cukup rapat antara yang satu dengan yang lain.
- 7) Daftar menu oleh pramusaji tidak di presentasikan kepada tamu/pelanggan namun di pampang di counter/langsung di setiap meja makan untuk mempercepat proses pelayanan.
- 8) Menu yang disediakan sangat terbatas dan membatasi menu-menu yang relatif cepat selesai dimasak.
- 9) Jumlah tenaga service relatif sedikit dengan standar kebutuhan, satu pramusaji untuk melayani 12-16 pelanggan.

### ***c. Specialties Restaurant***

Pengertian *specialties restaurant* adalah industri pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tertentu.(Soekresno, 2000: 17-20).

Ciri-ciri *specialties restaurant*:

- 1) Menyediakan sistem pemesanan tempat.

- 2) Menyediakan menu khas suatu negara tertentu, populer, dan disenangi banyak pelanggan secara umum.
- 3) Sistem penyajian di sesuaikan dengan budaya negara asal dan dimodifikasi dengan budaya internasional.
- 4) Hanya dibuka untuk menyediakan makan siang dan atau makan malam.
- 5) Menu *ala carte* dipresentasikan oleh pramusaji ke pelanggan.
- 6) Biasanya menghadirkan music/hiburan khas negara asal.
- 7) Harga makanan relatif tinggi dibanding informal restaurant dan lebih rendah dibanding formal restaurant.
- 8) Jumlah tenaga service sedang, dengan standar kebutuhan 1 pramusaji untuk melayani 8-12 pelanggan.

## **2. Menu masakan yang disajikan di restoran**

### **a. Masakan barat**

Mulai dari hidangan seperti *Chicken flambee* hingga *fast food*, *burger*. Hal tersebut dapat terlihat dari contoh restoran formal dan informal. Contoh restoran formal: *Members Restaurant*, *Super Club*, *Gourmet*, *Main Dining Room*, *Grilled Restaurant*, *Executive Restaurant*. Contoh restoran informal: *Cafe*, *Cafeteria*, *Fast Food Restaurant*, *Coffee Shop*, *Bistro*, *Canteen*, *Taverns*, *Family Restaurant*, *Pub*, *Sandwich Corner*, *Burger Corner*, *Snack Bar*.



#### **b. Masakan khas negara tertentu**

Seperti yang terlihat pada restoran spesialis. Contoh restoran spesialis: *Indonesian Food Restaurant, Italian Food Restaurant, Thai Food Restaurant, Japanesse Food Restaurant, Korean Food Restaurant*. (Soekresno, 2000: 17-20).

### **3. Jenis Restoran Berdasarkan Pelayanan dan fasilitas**

Menurut buku *Restoran Planning and Design*, ada dua jenis restoran yaitu *Traditional Restaurant* dan *Specialty Restaurant*. *Traditional Restaurant* adalah rumah makan yang menggunakan gaya tradisional, baik sistem pelayanan maupun desain ruangnya. *Specialty Restaurant* berarti rumah makan yang khusus menyediakan makanan tertentu. *Specialty Restaurant* dibagi menjadi dua, pertama berdasarkan cara memasak dan penyajiannya, seperti: Restoran masakan Cina, Jepang, Itali, India, Thailand. Kedua berdasarkan bahan baku makanan, seperti : Restoran seafood, ikan air tawar, ayam dan sapi.

Menurut buku *Design and Layout of Food Service Facilities*, ada 6 restoran, yaitu:

#### **a. Fine Dining Restaurant**

Merupakan restoran berkelas. Restoran ini menyediakan makanan lezat yang disiapkan oleh koki terkenal, sistem pelayanannya sangat memuaskan, dekorasi ruang menarik dan harganya relatif mahal.



Gambar I : ***Fine dining restaurant***

(Sumber: <http://graweqghamil.blogspot.com/2010/06/fine-dining-restaurants.html>)

### **b. Theme Restaurant**

Restoran yang menggunakan tema tertentu dalam desain interiornya, sehingga memacu emosi pengunjung dan menimbulkan kenangan pada tempat atau kejadian tertentu, seperti *pub-pub* di Inggris, restoran yang pemiliknya senang olahragawan.



Gambar II : ***Theme restaurant***

(Sumber: <http://www.xinjo.com/funny/toilet-themed-restaurant/>)

### **c. Casual Dinner Houses**

Restoran yang mengutamakan kenyamanan dan menggunakan dekorasi ruang yang tidak permanen. *Casual Dinner Houses* yang terkenal tidak terdiri dari suatu unit restoran, tetapi merupakan gabungan beberapa restoran seperti *Benningan's*, *T.G.I Friday's*, *Max & Erma's* dan *JM Bariani house*.



Gambar III : *Casual Dinner Houses*

(Sumber: <http://www.jmbariani.com/ijmbariani/index.php>)

#### d. *Ethnic Restaurant*

Restoran yang menggunakan pendekatan budaya, misalnya cara penyajian makanan. Masakan Meksiko, Itali, Perancis, Jepang, Jerman, Thailand, India, Indonesia, memiliki cara penyajian makanan yang khas sesuai budaya mereka masing-masing.



Gambar IV : *Ethnic restaurant*

(Sumber: <http://barrestaurantdesign.com/restaurant-design/architectural-design-artistic-ethnic-restaurant/>)

#### e. *Family Restaurant*

Restoran keluarga, dimana makanan yang disajikan digemari seluruh anggota keluarga dan harganya relatif terjangkau.



Gambar V : ***Family Restaurant***  
(Sumber: <http://www.theislandsrestaurant.com/>)

#### f. ***Quick Service Restaurant***

Merupakan restoran dengan pelayanan yang cepat dan tepat seperti restoran makanan cepat saji.



Gambar VI : ***Quick service Restaurant***  
(Sumber: <http://mydeliciousfoods.blogspot.com/2009/10/fast-food-restaurant.html>)

#### 4. **Macam Sistem Pelayanan**

Menurut buku *Restaurant Planning And Design*, ada empat macam sistem pelayanan pada restoran, yaitu:

**a. *Self-Service***

Sistem pelayanan di Indonesia dikenal sebagai prasmanan. Makanan diletakkan pada sebuah meja panjang atau *counter*, pengunjung bebas mengambil makanan sesuai selera dan keinginannya, kemudian membawanya ke meja untuk disantap. Cara *self service* ini bervariasi, dari pengunjung mengambil sendiri, pengunjung datang di *counter* makanan, dan pelayan yang mengambilkan atau pengunjung memproses makanan setengah jadi menjadi hidangan yang siap santap.

**b. *Waiter and Waitress Service to Table* (pelayanan melayani sepenuhnya)**

Sistem pelayanan yang kebanyakan dijumpai di restoran-restoran dimana pelayan melayani dari pengunjung datang sampai pulang. Pelayan menyambut kedatangan pengunjung, menawarkan menu, mengantarkan masakan, mengantarkan tagihan dan merapikan meja.

**c. *Counter Service* (pelayanan di *counter*)**

Sistem pelayanan di *counter* dapat kita jumpai di beberapa restoran Jepang. Pengunjung yang datang duduk di sekitar *counter*, memesan pada pelayan, kemudian koki memasak di *counter* sambil disaksikan pengunjung. Pengunjung pun menikmati hidangan sambil melihat koki memasak.

**d. *Automatic Vending* (sistem pelayanan otomatis)**

Berupa mesin yang menyimpan bermacam-macam minuman dan makanan, baik dingin maupun panas, pengunjung memasukkan uang kemudian memilih minuman yang disukai, kemudian minuman akan keluar dari mesin.

## **F. Desain Interior Restoran Jepang**

Konsep ruang Jepang merupakan ruang yang terbuka dan mencakup pemikiran dan perasaan yang diekspresikan di dalam kebudayaan khas Jepang, untuk menyampaikan arti yang sempurna harus disertai oleh seluruh isi jiwa dan raga, pikiran dan fisik. Dengan demikian, bagi orang Jepang, ruang adalah rangkuman dari pengalaman (Perpustakaan FT. Untar, 1986: 1-6).

Masyarakat Jepang memiliki tradisi yang mementingkan urutan penyajian makanan.

### **1. Tahapan Menu Sajian di Restoran Jepang**

- a. *Appetizer*, yaitu hidangan pembuka, antara lain *edamame* (kacang polong) dan *miso soup* (sup tahu dengan sayuran).
- b. *Entrees*, yaitu hidangan utama atau pokok, antara lain *sushi*, *yakiniku*, dan *teppanyaki*.

Peralatan makan yang digunakan masakan Jepang terbuat dari keramik, porselen atau kayu yang di pernis. Di rumah keluarga Jepang, setiap anggota keluarga mempunyai mangkuk nasi dan sumpit sendiri yang tidak saling dipertukarkan dengan milik anggota keluarga yang lain. Sumpit terdiri dari kayu, sumpit bambu dan sumpit sekali pakai

Perbedaan peralatan makan Jepang dan peralatan makanan indonesia ialah makanan Indonesia dimakan dengan sendok di tangan kanan dan garpu di tangan kiri

Konsep alam (*Shizenkan*) berasal dari huruf Jepang *Shizen*, yang memiliki arti kembali ke semula, jika diartikan dalam bahasa Inggris adalah *Nature* yaitu kekuatan spontan yang terbentuk pada diri dan kekuatan tersebut akan memiliki hasil. Orang Jepang kuno menganggap semua kejadian di alam merupakan perwujudan dari *Kami* (Tuhan atau dewa dewi).

## **2. Jenis Restoran Jepang dan Masakan yang disajikan**

Keterangan sebelumnya menunjukkan bahwa jenis restoran pada umumnya dapat dibedakan dari sistem pengolahan dan penyajian. Sedangkan pembahasan jenis Restoran Jepang, dibedakan berdasarkan jenis masakan atau makanan yang disajikannya, yaitu:

### **a. Spesialis**

Menyajikan satu menu makanan tertentu. Jenis ini dibedakan menjadi 12 menu masakan tertentu, yaitu : *Sushi-ya*, *Kaiten-zushi*, *Soba-ya* (hidangan mie soba), *Ramen-ya* (hidangan mie ramen), *Kare-ya* (nasi kare), *Tonkatsu-ya* (hidangan babi), *Gyudon-ya* (hidangan daging sapi), *Okonomiyaki-ya*, *yakitori-ya* (hidangan daging ayam), *Tempura-ya*, *Unagi-ya* (hidangan belut), *Sukiyaki-ya*.

### **b. Non Spesialis**

Menyajikan menu makanan yang bervariasi. Jenis ini dibedakan menjadi tiga jenis restoran, yaitu:

#### 1) *Izakaya*

Menyajikan minuman dan variasi hidangan seperti *Robata* (makanan yang dipanggang), *Salads* dan *Finger Food*. Biasanya mereka yang makan di satu meja berbagi hidangan dari pada memesan dan memakannya secara individu.

#### 2) *Family Restaurant and Shokudo*

Menawarkan variasi masakan Barat, Cina dan Jepang sehingga dapat menyenangkan semua anggota keluarga.

#### 3) *Teishoku-ya*

Menjual *Teishoku* (set menu). Satu set menu biasanya terdiri dari hidangan utama seperti ikan goreng, satu mangkok nasi dan hidangan sampingan ringan (Internet-www.japan-guide.com).

Dengan melihat keterangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis restoran pada umumnya di klasifikasikan berdasarkan sistem pengolahan dan penyajian. Sedang jenis restoran Jepang di klasifikasikan berdasarkan jenis masakan yang dihidangkan.

### **3. Sistem pelayanan restoran Jepang**

Telah disebutkan bahwa jenis restoran berbeda akan menyajikan jenis masakan yang berbeda. Jenis masakan yang berbeda dalam jenis restoran yang berbeda akan menimbulkan sistem pelayanan yang berbeda pula, yaitu:

#### **a. Formal restaurant**

Menggunakan perpaduan sistem penyajian gaya Rusia dan Perancis, karena Restoran ini merupakan tempat dari kaum selebriti dan kalangan untuk



menikmati santap makan dan hidangan menu klasik serta berbagai minuman *Wine, Champagne* dan minuman bar lainnya yang disajikan secara eksklusif.

#### **b. Informal Restaurant**

Sistem pelayanannya menggunakan sistem *Fast Service*, karena restoran jenis ini lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi pelanggan.

#### **c. Specialist Restaurant**

Menggunakan sistem pelayanan sesuai dengan karakteristik negara yang di tampilkan (Soekresno, 2000: 20-21). Sedangkan menurut Veronica Poppy (Poppy, 1997: 15), sistem pelayanan yang digunakan pada Restoran Jepang adalah:

##### **1) Self Service**

Pengunjung mengolah atau memasak sendiri jenis makanan yang disukai pada kompor yang terdapat pada tiap-tiap meja makan.

##### **2) Personal Service**

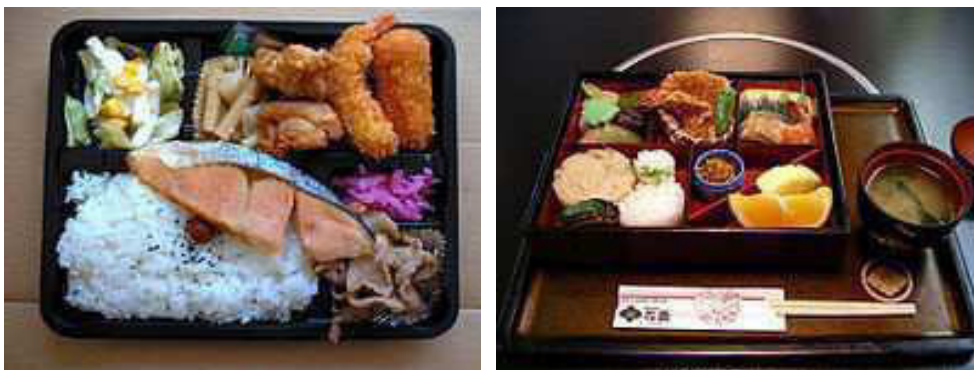
Pengunjung dilayani oleh seorang pramusaji dalam menikmati dan menyiapkan makanan yang dipesannya. Dalam pelayanannya, pramusaji tersebut hanya melayani satu meja atau beberapa meja tertentu.

#### **4. Sistem Penyajian Restoran Jepang**

Tata cara penyajian tiap masakan baik pada restoran umumnya dan restoran Jepang tentunya harus seartistik mungkin sehingga mampu menimbulkan

keindahan secara visual maupun nafsu makan. Salah satu bentuk penyajian masakan Jepang adalah dengan menggunakan bento.

Bento atau *o-bentō* adalah istilah bahasa Jepang untuk makanan bekal berupa nasi berikut lauk-pauk dalam kemasan praktis yang bisa dibawa-bawa dan dimakan di tempat lain. Seperti halnya nasi bungkus, bento bisa dimakan sebagai makan siang, makan malam, atau bekal piknik. Bento biasanya dikemas untuk porsi satu orang, walaupun dalam arti luas bisa berarti makanan bekal untuk kelompok atau keluarga. Bento dibeli atau disiapkan sendiri di rumah. Ketika dibeli, bento sudah dilengkapi dengan sumpit sekali pakai, berikut penyedap rasa yang disesuaikan dengan lauk, seperti kecap asin atau saus uster dalam kemasan mini.



Gambar VII: **Bento**

(Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Bent%C5%8D\\_%28masakan%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Bent%C5%8D_%28masakan%29))

Ciri khas bento adalah pengaturan jenis lauk dan warna agar sedap dipandang serta mengundang selera. Kemasan bento selalu memiliki tutup, dan wadah bento bisa berupa kotak atau nampan segi empat dari plastik, kotak roti, atau kotak kayu kerajinan tangan yang dipernis. Ibu rumah tangga di Jepang

dianggap perlu terampil menyiapkan bento, walaupun bento bisa dibeli di mana-mana. (<http://id.wikipedia.org/>).

## **G. Elemen interior ruang Restoran Jepang**

### **1. Elemen pembentuk ruang Jepang**

Elemen-elemen pembentuk ruang dalam desain interior memberikan bentuk ke dalam bangunan, memberi demarkasi sebagian ruang yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior. Lantai, dinding, dan atap merupakan elemen-elemen pembentuk ruang.

#### **a. Lantai**

Lantai adalah datar, bidang-bidang dasar dari suatu ruang interior sebagai dasaran yang mendukung kegiatan dan perlengkapan interior kita, mereka harus di strukturkan untuk menahan benda-benda dengan aman dan permukaannya harus cukup awet untuk menahan pemakaian dan penggunaan yang terus menerus. Finishing lantai adalah lapisan terakhir dari struktur lantai merupakan subyek pemakaian langsung dan mewakili suatu bangunan yang besar dari area permukaan ruang, ia harus dipilih dengan dua pokok pikiran yaitu fungsional dan estetik (Ching, 1996: 341).

Menurut Mangunwijaya (1980: 49) persyaratan lantai secara menyeluruh adalah harus kuat memikul beban, harus kaku, tidak bergetar bila orang lewat, rapat debu, dapat menetralsisir bunyi dan memudahkan perawatan. Pendapat ini didukung oleh pendapat Suptandar (1982: 8) yang menyebutkan bahwa

karakteristik lantai akan memberikan ciri-ciri tertentu terhadap ruang yang bersangkutan.

Lantai pada ruang restoran harus memenuhi syarat-syarat utama yang kuat, mudah dibersihkan karena aktifitas utama pengunjung restoran dilakukan (Mulaajoli, 1975: 169). Maka dari itu pemilihan bahan untuk lantai dan finishing harus diperhatikan dan disesuaikan dengan fungsi dan karakter ruang. Finishing lantai adalah merupakan lapisan terakhir dari struktur lantai, merupakan subjek pemakaian langsung dan mewakili suatu bangunan yang kesan dari area permukaan ruangan (Ching, 1989 : 164).

Pelapis lantai terdiri dari dua kategori umum yaitu lunak dan keras, pelapis lantai lunak terdiri dari semua tipe permadani dan karpet. Pelapis lantai keras termasuk *tile, cork, linoleum, asphalt tile, rubber tile dan vinyl*. Lantai rumah Jepang mengalami kenaikan dan menggunakan bilah-bilah kayu sebagai lantainya. Sebagai penutup lantai, menggunakan tatami dan kemudian menjadi modul dari ruang dalam yang menimbulkan efek pada dimensi dari ruangan dan bingkai struktural (Univ.of Cambridge, 1993: 205).

*Tatami* adalah matras yang digunakan sebagai bahan lantai di ruangan bergaya tradisional Jepang. Bahkan sampai hari ini, kebanyakan rumah Jepang setidaknya memiliki satu ruang yang di dekor gaya tradisional dengan tatami dan pintu geser. Semenjak periode Muromachi, tatami telah dibuat dari rangka bambu tipis dengan permukaan lembut sulaman (*igusa*)



Gambar VIII: **Tatami**

(Sumber: [http://www.diytrade.com/china/pd/408589/Tatami\\_Mat.html](http://www.diytrade.com/china/pd/408589/Tatami_Mat.html)).

Ukuran tatami semakin terstandar untuk tiap daerah di Jepang, dan tatami hari ini tetap digunakan sebagai sebuah unit pengukuran (disebut *Jo*) untuk orang Jepang dan kadang-kadang pula untuk ruangan gaya barat (Kondansha, 1999: 639).

#### **b. Dinding**

Dinding merupakan elemen arsitektur yang penting dari setiap bangunan. Dinding memberikan perlindungan dan privasi bagi ruang-ruang interior yang diciptakan. Permukaan dinding ruang bagian dalam tidak harus tahan terhadap elemen-elemen yang berkaitan dengan iklim, oleh karena itu dapat dipilih dari macam-macam material yang lebih beraneka ragam (Ching, 1986: 341).

Fungsi dinding antara lain sebagai pembatas atau penutup ruang hingga tempat penempatan unsur dekoratif. Dinding kaca dapat memberikan komunikasi, dapat merefleksi cahaya untuk mendapatkan kesan ruang dan umumnya dipakai dalam interior (Suptandar, 1982:49). Lebih lanjut Mangunwijaya (1980: 339) menjelaskan fungsi dinding adalah pemikul beban di atasnya, penutup dan

pembatasnya ruang baik secara akustik maupun visual, pelindung terhadap alam liar seperti cahaya dan panas sinar matahari, hujan dan kelembaban udara, pengatur ventilasi, suhu dan kelembaban ruang .

Dinding pada bangunan Jepang merupakan bagian non struktural dan memiliki variasi desain serta dapat dipenuhi dengan variasi material termasuk panel kayu, layar atau pintu geser, serta lainnya.

*Washitsu* adalah ruang beralaskan tatami dalam bangunan tradisional Jepang. Setiap ruangan bisa menjadi ruang tamu, ruang makan, belajar, atau kamar tidur. Hal ini dimungkinkan karena semua perabotan diperlukan adalah portabel, yang disimpan dalam *oshiire* (bagian kecil dari rumah yang digunakan untuk penyimpanan). Fungsi *washitsu* berubah bergantung kepada alat rumah tangga yang dipakai. *Washitsu* berubah menjadi ruang belajar bila diletakkan meja. *Washitsu* menjadi ruang tidur bila diletakkan *futon* (matras tidur). Meja besar dikeluarkan bila *washitsu* ingin digunakan untuk jamuan makan.

Ada dua macam benda yang dapat digunakan untuk memberikan sekat-sekat pada *washitsu*, yaitu *fusuma* dan *shoji*. *Fusuma* adalah panel berbentuk persegi panjang yang dipasang vertikal pada rel dari kayu, dapat dibuka atau ditutup dengan cara didorong. Kegunaannya sebagai pintu dorong atau pembatas ruangan pada *washitsu*.

*Shoji* (bingkai kayu yang ditutup dengan kertas mulberry transparan) berfungsi membentuk tembok luar bagi ruangan. *Shoji* bisa pula digunakan sebagai penutup dari jendela atau bukaan pada dinding yang mengarah keluar,

sedang *fusuma* (bingkai kayu yang ditutup kertas opaque) berfungsi sebagai pemisah ruangan yang fleksibel ([internet-www. chinesewhispers.info/japan.htm](http://internet-www.chinesewhispers.info/japan.htm)).



Gambar IX: **Fusuma**



Gambar X: **Shoji**

(Sumber: <http://wong168.wordpress.com/2011/10/02/rumah-tradisional-Jepang>)

Seperti halnya shoji, fusuma dipasang di antara rel kayu, rel bagian atas disebut *kamoi* dan rel bagian bawah disebut *shikii*. Rangka dibuat dari kayu dan kedua sisi permukaannya dilapis dengan *washi*, kain (serat alami atau serat sintetis), atau vinil. Bila kertas pelapis sudah rusak atau sekadar ingin berganti suasana, kertas lama bisa dilepas dan diganti dengan kertas baru.

Kedua belah permukaan fusuma dipasang *hikite* yang berfungsi seperti pegangan pintu sewaktu mendorong fusuma. perbedaan antara fusuma dan shoji adalah fusuma tidak dapat ditembus cahaya sedangkan shoji dapat ditembus cahaya.

### 1) Jendela

Jendela adalah elemen transisi dari arsitektur dan desain interior yang menghubungkan secara visual dan fisik satu ruang dengan ruang lainnya, dan bagian dalam dengan bagian luar (Ching, 2011: 172).

Jendela menempati ruang dinding. Ketika menempatkan jendela, salah satu pertimbangan perencanaan adalah seberapa banyak area dinding yang tersisa antara dua bukaan jendela dan apakah ukuran dan proporsi segmen dinding ini dapat mengakomodasi furnishing yang diletakkan di depannya (Ching, 2011: 185)

### 2) Pintu

Pintu memungkinkan akses fisik bagi diri kita, furnishing, dan barang kita untuk keluar masuk dari bangunan dan dari suatu ruang ke ruang lain di dalamnya. Melalui desain, konstruksi, dan lokasinya, pintu dapat mengendalikan penggunaan ruangan, pemandangan dari satu ruang ke ruang berikutnya, dan jalur masuk cahaya, suara, kehangatan, dan udara (Ching, 2011: 186).

### c. Langit-langit

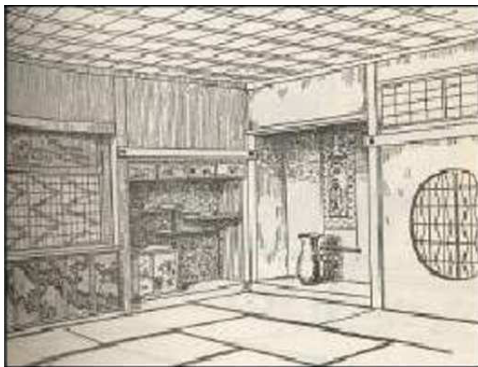
Plafon atau langit-langit sebagai penutup ruangan bagian atas harus dapat memberikan kesan kokoh, kuat sebagai media penyerap bunyi berfungsi sebagai tatanan perlindungan instalasi bidang penetapan titik lampu dan elemen-elemen dekoratif (Mangunwijaya, 1980: 83).

Langit-langit memainkan peran visual yang penting dalam pembentukan ruang interior dan membatasi dimensi vertikalnya. Langit-langit adalah elemen peneduh pada desain interior, memberikan perlindungan fisik maupun psikologis

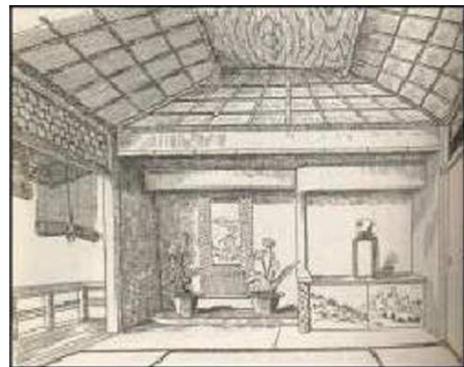


kepada mereka yang ada dibawahnya (Ching, 1986: 421). Langit-langit bangunan restoran di daerah tropis biasanya dibuat cukup tinggi untuk memperoleh kenyamanan dan kesan luas atau tidak sempit.

Langit-langit memang peran visual yang penting dalam membentuk ruang interior dan pembatas media vertikal. Langit-langit adalah unsur paling penting terhadap keselamatan desain interior baik pelindung fisik maupun psikis bagi sesuatu yang berada dibawah langit-langit tersebut (Ching, 1987: 192).

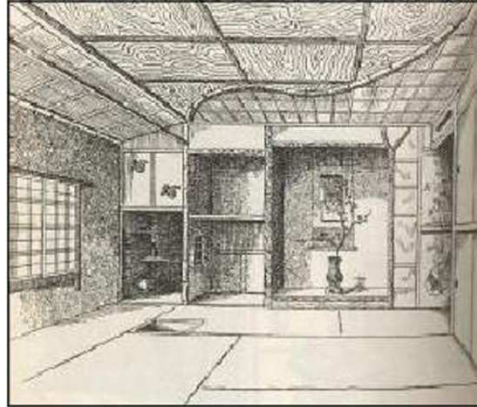


Gambar XI: **Langit-langit dengan Bentuk datar**  
(Sumber: Morse, 1981: 139)



Gambar XII: **Langit-langit dengan Bentuk meninggi**  
(Sumber: Morse, 1981: 146)

Selain dari bentukan diatas, terdapat variasi bentukan lain dengan memadukan bentukan lengkung dengan persegi seperti yang terlihat di bawah ini.



**Gambar XIII: Langit-langit dengan perpaduan  
Bentuk lengkung dan persegi**  
(Sumber: Morse, 1981: 156)

Tinggi langit-langit memiliki dampak sangat besar pada skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung memberikan perasaan yang terbuka, lega, dan nyaman ke ruang. Langit-langit ini juga memberikan perasaan kebanggaan atau formalitas, khususnya ketika bentuk beraturan. Sedangkan langit-langit yang rendah, di sisi lain menekankan sifat pencahayaan mereka dan cenderung menciptakan ruang intim dan nyaman (Ching, 2011: 167).

Terdiri dari bilah kayu yang ringan dan tipis sebagai balok penyangga langit-langit dan pada sisi lainnya terdapat papan kayu dengan ujung yang saling menopang. Bentuk langit-langit tidak hanya datar tapi juga meninggi dan memiliki lengkungan pada bagian kepala, dimana sisi atasnya naik seperti atap dan pada bagian atasnya bertemu dengan panel datar dengan bentuk persegi atau lingkaran (Morse, 1981: 165-166)

#### d. Taman

Ruang memiliki hubungan yang spesifik dengan lingkungannya, khususnya taman. Hubungan tersebut adalah dengan tidak melihat eksterior dan interior sebagai dua bagian yang terpisah, sehingga tidak ada pembatas yang jelas yang menyatakan dimana eksterior berakhir dan interior berawal. Akibatnya, keduanya merupakan bagian yang berkesinambungan (Kodhansa, 1999: 576).

Taman dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu taman geometri (diatur secara formal dan simetris) dan taman *landscape* (mengkopi alam untuk memberikan suasana alam). Taman *landscape* dibedakan menjadi dua, yaitu taman yang memiliki kolam dan air mancur dan taman yang tidak ada air (*stone garden*). *Stone garden* diatur sebagai representasi dari tempat istirahat Budha atau dunia pertapaan Tao (Fukuda, 1970: 11).



Gambar XIV: **Taman Kering**

(Sumber: <http://wong168.wordpress.com/2011/10/02/rumah-tradisional-Jepang>)

Dalam taman Jepang tidak dikenal garis-garis lurus atau simetris. Taman Jepang sengaja dirancang asimetris agar tidak ada satu pun elemen yang menjadi

dominan. Bila ada titik fokus, maka titik fokus digeser agar tidak tepat berada di tengah. Taman Jepang berukuran besar dilengkapi dengan bangunan kecil seperti rumah teh, gazebo, dan bangunan pemujaan (kuil). Di antara gedung dan taman kadang-kadang dibangun ruang transisi berupa beranda sebagai tempat orang duduk-duduk. Dari beranda, pengunjung dapat menikmati keindahan taman dari kejauhan.

Walaupun elemen-elemen dasar dan prinsip yang mendasari desain taman dapat berbeda-beda, tema-tema tertentu dapat dijumpai di berbagai jenis taman. Tema-tema yang umum adalah kombinasi dari elemen-elemen dasar seperti batu-batu, pulau kecil, dan pepohonan untuk melambangkan kura-kura dan burung jenjang yang keduanya merupakan lambang umur panjang di Jepang. Pulau kecil di tengah kolam dibangun seperti bentuk kura-kura atau diletakkan batu yang melambangkan kura-kura di tepian. Tema lain yang populer adalah Gunung Fuji atau miniatur lanskap-lanskap terkenal di Jepang.

Taman Jepang memiliki elemen dasar antara lain. air (melambangkan kesucian dan kehidupan), Tanaman (melambangkan keabadian), dan Batu (melambangkan alam). Batu adalah elemen terpenting dalam taman karena dapat dipakai untuk melambangkan pegunungan, garis pantai, dan air terjun.

#### **e. Pagar pembatas *main entrance***

*main entrance* memiliki arti yang penting, bentuknya bervariasi mulai dari yang ringan secara visual maupun yang solid dan memiliki atap atau balok

diatasnya. *main entrance* selalu membentuk suatu gambaran yang indah (Morse, 1981: 225).



Gambar XV: **Main entrance dengan atap**  
(Sumber: Morse, 1981: 262)



Gambar XVI: **Main entrance dengan balok kayu**  
(Sumber: Morse, 1981: 263)



Gambar XVII: **Main entrance kuil (torii)**  
(Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Itsukushima\\_torii.jpg](http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Itsukushima_torii.jpg))

*Torii* adalah bangunan sejenis pintu gerbang yang terdapat di Jinja (kuil Shinto) yang merupakan pembatas antara wilayah tempat tinggal manusia sehari-hari dengan wilayah tempat kami. Torri juga berfungsi sebagai pintu masuk kuil *Shinto*. Bentuk berupa dua batang palang yang disangga oleh dua batang tiang dan sering di cat warna merah (vermilion) menyala, walaupun sering juga berwarna asli bahan bangunan.

## **2. Tata Kondisional**

Tata kondisi ruang merupakan bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari bangunan. Sistem ini memberikan kondisi panas, penglihatan, pendengaran dan kebersihan yang diperlukan untuk kenyamanan penghuni bangunan, sehingga hal tersebut sangat penting untuk diperhatikan (Ching, 2011: 214). Berikut adalah penjelasan tentang tata kondisi ruang yang terdiri dari pencahayaan, penghawaan dan akustik.

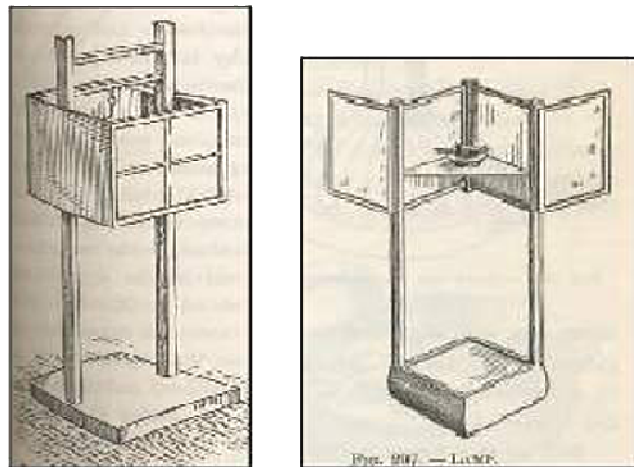
### **a. Pencahayaan**

Pencahayaan adalah satu aspek penting dalam interior. Dengan cahaya yang tepat maka suasana dan kenyamanan pengguna akan terpenuhi. Beberapa fungsi pencahayaan meliputi penciptaan lingkungan yang memungkinkan pengamat melihat detail tugas dan kegiatan visual secara jelas, mudah dan tepat, memungkinkan penghuni-penghuni berjalan dan bergerak secara mudah, menciptakan lingkungan visual yang nyaman dan berpengaruh baik terhadap prestasi (Kasudiarso, 1978: 87).

Ada dua jenis pencahayaan dalam interior, yaitu pencahayaan alami yang didapat dari cahaya matahari baik secara langsung maupun tidak langsung dan pencahayaan buatan yang didapat dari penempatan titik-titik lampu. Pencahayaan alami didapat dari bukaan yang ada dalam ruang setiap jendela.

Cahaya adalah faktor utama yang menghidupkan ruang interior, tanpa cahaya tidak akan ada bentuk, warna atau tekstur, tidak juga penampakan ruang interior itu sendiri. Oleh karena itu fungsi utama desain pencahayaan adalah untuk

menyinari bangunan dan ruang suatu lingkungan interior dan memungkinkan pemakainya melakukan aktifitas dan menjalankan tugasnya dengan kecepatan dan akurasi, dan kenyamanan yang tepat. (Ching, 1996: 126).



Gambar XVIII : **Bentuk rumah lampu Jepang**  
(Sumber: Morse, 1981: 221)

Lampu Jepang biasanya dalam bentuk piringan dengan kedalaman dangkal dan menggunakan minyak sayuran sebagai bahan bakarnya. Sedangkan untuk rumah lampunya (*amatur*) memiliki beragam bentuk. Salah satu bentuknya adalah empat persegi dengan menggunakan rangka kayu yang ditutupi kertas, terbuka di bagian atas dan bawah, dan salah satu sisinya dapat dibuka. Adapula yang bagian dalamnya memiliki rak kecil di bagian ujung untuk menahan piring minyak (Morse, 1981: 221-222).

#### **b. Penghawaan**

Pergantian udara yang cepat sangat di butuhkan dalam restoran/cofee shop. Hal ini karena pengunjung atau tamu memerlukan pergantian udara yang lebih cepat dibandingkan dengan restoran yang memakai ruangan terpisah untuk

tamu yang merokok. Untuk restoran eksklusif pengontrolan yang nyaman sangat diharapkan (Lawson, 1973:3).

Penghawaan adalah merupakan aspek penting dalam perencanaan restoran. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam merancang penghawaan adalah dapat lebih mengatur kualitas udara, sesuai dengan kebutuhan ruang terhadap temperatur, udara bersih dan kelembaban udara, dapat mengurangi polusi udara, termasuk kebisingan yang berasal dari luar gedung (Kusudiarjo, 1978: 47).

Pergantian udara yang cepat sangat dibutuhkan dalam restoran (coffee shop). Hal ini karena pengunjung atau tamu memerlukan pergantian udara yang lebih cepat dibandingkan dengan restoran yang memakai ruangan terpisah untuk tamu yang merokok. Untuk restoran eksklusif pengontrolan yang nyaman sangat diharapkan (Lawson, 1973: 3).

Dalam perancangan interior terdapat 2 jenis penghawaan, diantaranya:

#### 1) Penghawaan alami

Penghawaan alami yang diperoleh dengan memanfaatkan kelembaban udara dari pepohonan di sekitar lingkungannya.

#### 2) Penghawaan buatan

Penghawaan buatan diperoleh dengan membuat jendela dan nako pada dinding-dinding bangunan serta meletakkan tanaman dalam ruangan supaya menghasilkan kesejukan. Lebih lanjut Satwiko (2004: 4) menambahkan bahwa penghawaan buatan atau ventilasi buatan (*Artificial ventilation/Forced*



*ventilation/Mechanical ventilation*) adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik. Penghawaan buatan sering disebut pengkondisian udara (*Air Conditioning*) yaitu proses perlakuan terhadap udara di dalam bangunan yang meliputi suhu, kelembaban, kecepatan, dan arah angin, kebersihan, bau, serta distribusinya untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuninya.

Pengkondisian udara sebenarnya tidak hanya berarti menurunkan suhu (*cooling*), tetapi juga menaikkan suhu (*heating*). Di daerah tropis lembab yang suhu rata-ratanya tinggi, pengkondisian udara (penghawaan buatan) diasosiasikan dengan penyejuk udara oleh mesin penyejuk udara yang dikenal luas dengan istilah *air conditioner* (AC).

### **c. Akustik**

Dalam desain interior, akustik merupakan pengendalian suara di dalam ruang interior, menjaga dan memperbaiki suara yang diinginkan dan mengurangi atau menghilangkan suara yang akan menghalangi aktifitas kita. (Ching, 2011: 267).

Pemberantasan gangguan bunyi dapat dilakukan secara aktif maupun pasif. Pemberantasan aktif adalah dengan usaha yang dilakukan langsung pada bunyi itu sendiri. Pemberantasan pasif dilakukan untuk mengurangi gangguan loncatan bunyi yang datang dari suatu sumber bunyi dan yang kita lakukan pada ruang atau benda yang ingin kita lindungi terhadap gangguan bunyi tersebut (Suptandar, 1982: 88).

#### **d. Estetis dan Aksesoris**

Estetis merupakan unsur seni dan prinsip perancangan. Sumber dari estetis adalah keindahan, keindahan adalah harmoni, tanggapan bagian dengan bagian, dalam hubungan satu sama lainnya dan hubungan keseluruhan (Kadir, 1975: 11-13). Dengan demikian estetis diperoleh dengan adanya hubungan yang harmoni diantara bentuk secara keseluruhan.

Definisi aksesoris adalah semua benda kecil yang dapat dipindahkan dan melengkapi interior (Friedman, 1982: 215). Sedangkan aksesoris menurut Suptandar (1982: 116), aksesoris sangat erat hubungannya dengan dekoratif. Unsur dekoratif ini meliputi unsur penghias tambahan, seperti ornamen pada perabot, pot bunga, dekoratif pada dinding.

### **3. Perabot**

Secara umum persyaratan perabot adalah fungsional, nyaman dipakai, ketahanan baik, memiliki karakter, dan skala yang tepat sesuai dengan keadaan tertentu tetapi setiap keadaan memiliki perbedaan-perbedaan yang halus (Arnold Friedman, 1976: 215).

Perabot harus memenuhi kriteria sebagai berikut: ringan tapi kuat, bagianbagian kaki harus dilengkapi dengan pelindung (untuk mengurangi kerusakan lantai), mudah diganti, mudah digabung untuk membentuk deretan dan tahan lama, tahan gesekan dan benturan (Chiara, 1973: 236). Perabot dapat dikonstruksi dari kayu, logam, plastik, dan material sintesis lainnya. Masing-masing material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam

desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya.

Perabot dapat dikonstruksi dari kayu, logam, plastik, dan material sintetis lainnya. Masing-masing material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya.

Keberadaan perabot tidak bisa lepas dari aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ruangan tersebut. Penyusunannya harus disesuaikan dengan kebutuhan agar tercipta kenyamanan bagi si pengguna (Suptandar, 1999, 173). Konsep duduk Jepang adalah duduk di bawah, maka meja yang digunakan mempunyai ketinggian yang pendek dan berbentuk empat persegi. Material yang digunakan adalah kayu dengan menampilkan warna alaminya.

#### **a. Meja**

Meja biasanya memiliki permukaan yang datar dan horisontal, didukung dari atas lantai, dan digunakan untuk makan, bekerja, penyimpanan, dan display. Meja harus memiliki atribut-atribut, diantaranya kekuatan dan stabilitas untuk mendukung benda yang digunakan; ukuran, bentuk, dan tinggi di atas lantai yang benar dan sesuai dengan penggunaan yang dimaksudkan konstruksi dari material yang tahan lama (Ching, 2011: 316).



Gambar XIX : **Meja dan alas duduk**  
 (Sumber: <http://www.haikudesigns.com/tatami-mat.htm>)

Bagian atas meja dapat berupa kayu, kaca, plastik, batu, logam, keramik, atau beton. Penutup permukaan harus tahan lama dan memiliki kualitas pudar yang baik. Warna dan tekstur permukaan harus memiliki faktor pemantul cahaya yang memadai untuk tugas visual.

#### **b. Kursi / Tempat duduk**

Tempat duduk harus dirancang untuk mendukung beban dan bentuk pengguna dengan nyaman.



Gambar XX : **Kursi**  
 (Sumber: [http://groups.yahoo.com/group/Bisnis\\_Center/attachments/folder/812530198/item/list?mode=slide&order=ordinal&start=1&count=20&dir=asc](http://groups.yahoo.com/group/Bisnis_Center/attachments/folder/812530198/item/list?mode=slide&order=ordinal&start=1&count=20&dir=asc))

Akan tetapi, karena banyaknya variasi ukuran tubuh dan bahaya mendesain untuk kondisi spesifik dengan terlalu persis yang akan menghasilkan alat tempat duduk yang nyaman (Ching, 2011: 310).

Beberapa jenis tempat duduk atau kursi diantaranya sofa yang dirancang sebagai tempat duduk satu orang atau lebih pada umumnya diberi kain pelapis, berbentuk lengkung, lurus, atau bersudut dengan atau tanpa lengan. Sofa dapat juga diatur dalam bentuk L atau U untuk kelompok percakapan di lobi, kantor, atau ruang tunggu (Ching, 2011: 313-315).

#### **c. Almari**

Sistem penyimpanan dinding terdiri dari unit rak, laci, dan kabinet modular yang dapat dikombinasikan dalam beragam cara untuk membentuk gabungan dengan pendukung masing-masing. Unit ini memiliki bagian depan yang terbuka atau dipasangi dengan pintu padat, atau kaca. Beberapa sistem menggabungkan pencahayaan display ke dalam konstruksinya (Ching, 2011: 326).

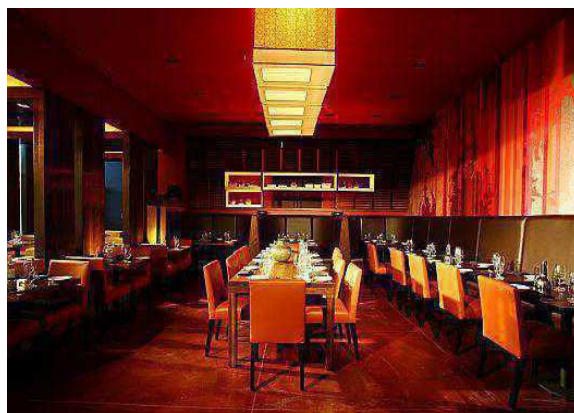
### **4. Tata Letak**

Tata berarti aturan (biasanya dipakai dalam kata majemuk), kaidah, aturan, susunan, dan cara menyusun sistem (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 534). Sedangkan ruang, sebagaimana diungkapkan Ching (1996: 93) bahwa sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai unsur tiga dimensi berupa panjang, lebar dan tinggi. Semua ruang dapat dianalisis dan dimengerti, terdiri atas titik (ujung atau puncak) dimana beberapa bidang bertemu,

garis (sisi-sisi) dimana dua buah bidang berpotongan, bidang (permukaan), batas-batas. Sebagai unsur tiga dimensi di dalam perbendaharaan perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat dimana ruang dipindahkan oleh massa atau ruang kosong dimana berada di dalam atau dibatasi oleh bidangbidang.

Disamping itu Ching juga mengemukakan bahwa ruang terdiri dari berbagai macam jenis yang mengandung hubungan dan organisasi ruang. Macammacam ruang diantaranya, ruang dalam ruang, ruang-ruang yang saling berkaitan, ruang-ruang yang saling berseberangan, ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama (Ching, 1996: 97).

Tata ruang merupakan cara untuk teknik mengatur ruang (ruang tidur, ruang kantor, ruang kerja, ruang resepsionis dan sebagainya). Tata ruang yang baik hanya dapat diwujudkan melalui perancangan yang baik. Keberhasilan suatu perancangan tidak hanya berarti letak ruang yang efisien, proporsi yang baik, dengan pintu dan jendela yang dibutuhkan, tetapi juga yang lebih penting adalah penempatan perabot pada tempat yang tepat (Frances, 1977: 89).



**Gambar XXI : Tata letak restoran**  
(Sumber: <http://tezzekjustin.blogspot.com/>)

Tata letak perabot tergantung dari sirkulasi, view dan kepadatan ruang. Dengan memperhatikan fungsi ruang, dapat ditunjukkan aktifitas pemakai ruang dan selanjutnya dapat ditentukan kebutuhan fasilitas perabotan. Bila kepadatan ruang lebih dari 40% beberapa fasilitas digabung agar lebih efisien (Suptandar, 1982: 11). Tata letak merupakan kelanjutan dari pengelolaan zoning, organisasi ruang serta sirkulasi merupakan satu komponen interior yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

#### **a. Zoning**

Satuan-satuan yang tugas pekerjaannya memang khusus menangani publik hendaknya memang ditempatkan di tempat yang mudah ditangani orang-orang tanpa mengganggu satuan-satuan lainnya (Gie, 1982). Sedangkan menurut Suptandar (1999: 93) pembagian *zoning* akan mempengaruhi aktifitas pengunjung, karyawan dan perabot di daerah zona tersebut, daerah yang dibangun ada empat kelompok yaitu area umum, area pribadi, area pelayanan, dan area sirkulasi.

#### **b. Sirkulasi**

Sirkulasi menurut Suptandar (1982: 80) adalah pengarah dan bimbingan atau tapak yang terjadi dalam ruang, kesan langsung terhadap ruang akan dipengaruhi oleh sirkulasi-sirkulasi yang terorganisir dengan baik dan keseimbangan menjadikan lalu lintas kegiatan menjadi lancar. Sirkulasi merupakan bagian penting dari perencanaan tata ruang, daerah tersebut merupakan jalan lalu lintas masuk diluar bangunan sampai masuk dalam

bangunan dan berlaku dari satu tempat ketempat atau ruang lain. Sirkulasi yang benar sangat menentukan efisiensi pemakaian bangunan (Ching, 1992: 15).

Sirkulasi merupakan pengarah serta pembimbing jalan atau tapak yang terjadi dalam ruang yang berfungsi untuk menampung kegiatan yang bergerak (Chiara, 1973: 592). Sedangkan menurut Mulaajoli, arah sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi primer adalah sirkulasi yang apabila arah sirkulasi pengunjung dalam menikmati koleksi museum terjadi antara ruang pameran satu ke ruang pameran lain atau terjadi antar ruang, sedang sirkulasi sekunder adalah merupakan arah gerak pengunjung dalam menikmati koleksi terjadi dalam satu ruang atau antara satu koleksi ke koleksi yang lain.

## **5. Warna**

Warna merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat dipermukaan benda (Ching, 2011: 105). Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Susanto (2002: 113), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam, ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik.



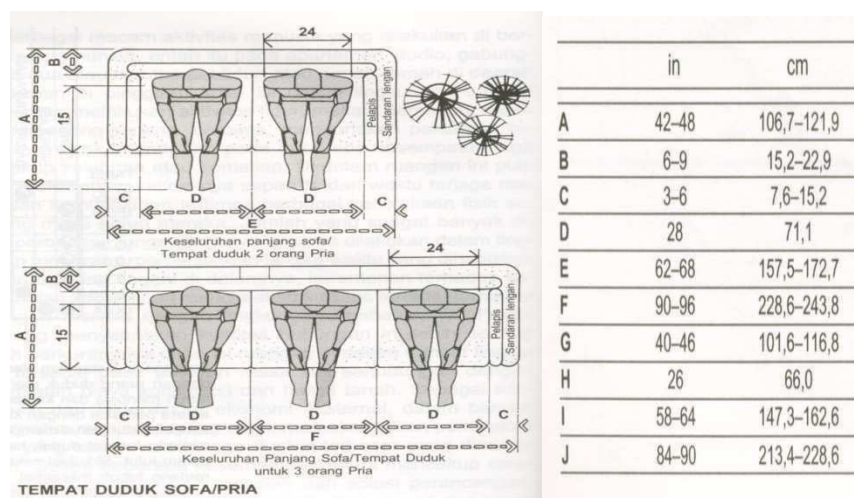
Warna-warna yang disukai oleh orang-orang Jepang adalah warna-warna alam dan warna-warna tersebut memiliki arti yang kemudian warna tersebut diterapkan pada interior restoran. Warna hijau melambangkan warna dari rumput dan tanaman yang diterapkan pada taman *plant display* restoran. Warna coklat melambangkan warna tanah dan kayu yang banyak terdapat pada interior restoran khususnya area makan yang banyak dilapisi kayu pada bagian lantai, dinding, plafon, dan struktur. Warna biru yang melambangkan langit terang, air, dan ketenangan diterapkan dengan penggunaan plafon *skylight* dan kolam ikan pada area sekitar bawah panggung. Warna merah melambangkan api dan semangat dipakai hanya sebagai elemen-elemen dekoratif. Warna emas yang melambangkan logam dan kemewahan juga dipakai sebagai elemen dekoratif dan aksen-aksen pada ruang. Warna hitam yang melambangkan batu keras dan alam dipakai sebagai aksen pada lantai dan juga perabot. Warna putih melambangkan warna suci dan bersih serta banyak dipakai pada kertas (*shoji*) penyekat ruang pada restoran Jepang ini juga diterapkan pada penyekat ruang dan dinding-dinding dekoratif transparan yang telah diganti materialnya dengan menggunakan kaca susu maupun akrilik untuk alasan operasional dan perawatan. Warna ungu dari bunga sakura di aplikasikan pada elemen estetis, pada lampu gantung dan pada cahaya lampu hias dan lampu sorot.

## 6. Standarisasi Desain

Menurut Julius Panero & Martin Zelnik (2003), standarisasi adalah penyesuaian bentuk (ukuran dan kualitas), dengan pedoman standar yang ditetapkan, pembakuan. Berikut ini adalah gambar-gambar standarisasi secara umum yang digunakan pada restoran.

### a. Standarisasi Sofa untuk Pria (Ruang Duduk)

Pada gambar XXII menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dengan posisi duduk sofa. Hal ini ditujukan untuk menentukan banyaknya ruang yang diperlukan bagi tubuh dalam posisi duduk. Pengukuran antropometrik yang penting dalam hal ini adalah rentang tubuh dan jarak pantat ke lipatan dalam lutut.



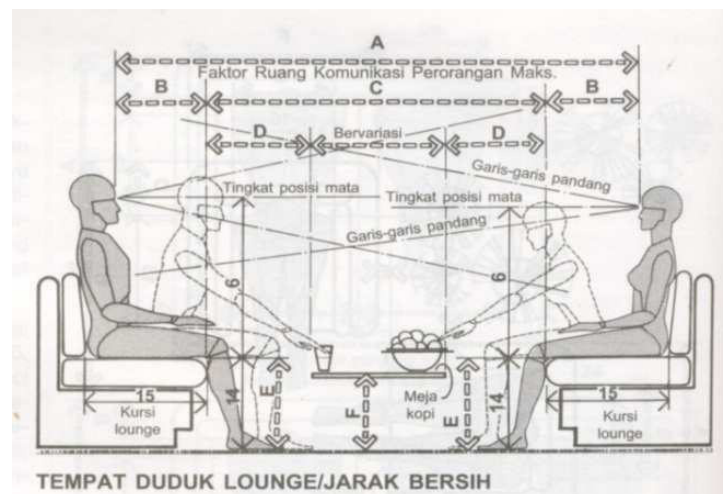
Gambar XXII: Standarisasi sofa untuk pria  
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 134)

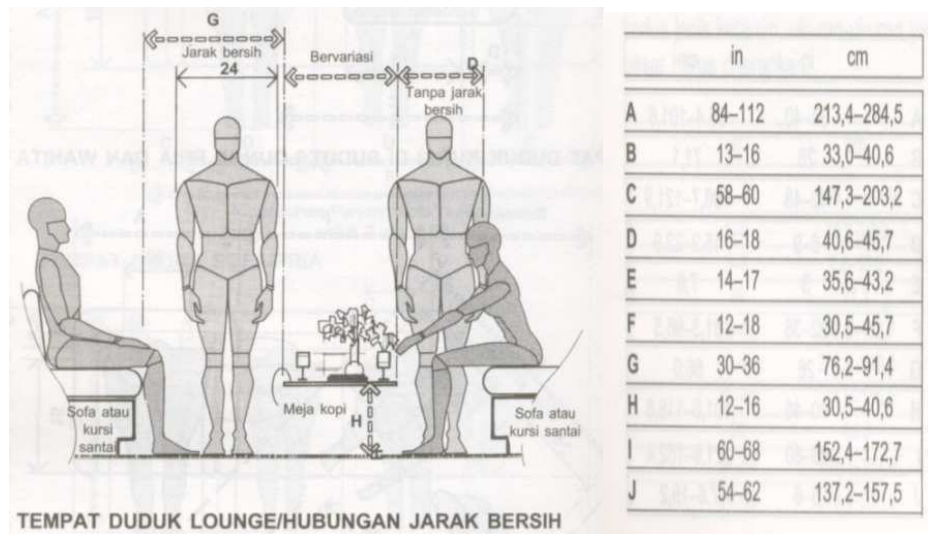
Gambar XXII diatas tidak hanya untuk memperjelas hubungan yang umum antara ukuran tubuh dan perabot, tetapi juga sebagai nilai spesifik dalam menentukan asumsi perancangan awal bagi tempat duduk dalam ruangan yang khusus dirancang untuk pria atau wanita. Pada perancangan sofa untuk dua orang

dengan panjang 62–68 inci atau 157.5-172.7 centimeter. Panjang dudukan masing-masing 28 inci atau 71.1 centimeter. Pada kedua pelapis dan sandaran tangan yang ada di kanan kiri dudukan yaitu 3-6 inci atau 7.6–15.2 centimeter. Untuk ukuran lebar sofa ditambah dengan ujung kaki pada pria yaitu 42–48 atau 101.7–121.9 centimeter.

### b. Standarisasi Tempat Duduk Berkelompok

Standarisasi tempat duduk berkelompok dapat dilihat pada gambar XXIII berikut ini:



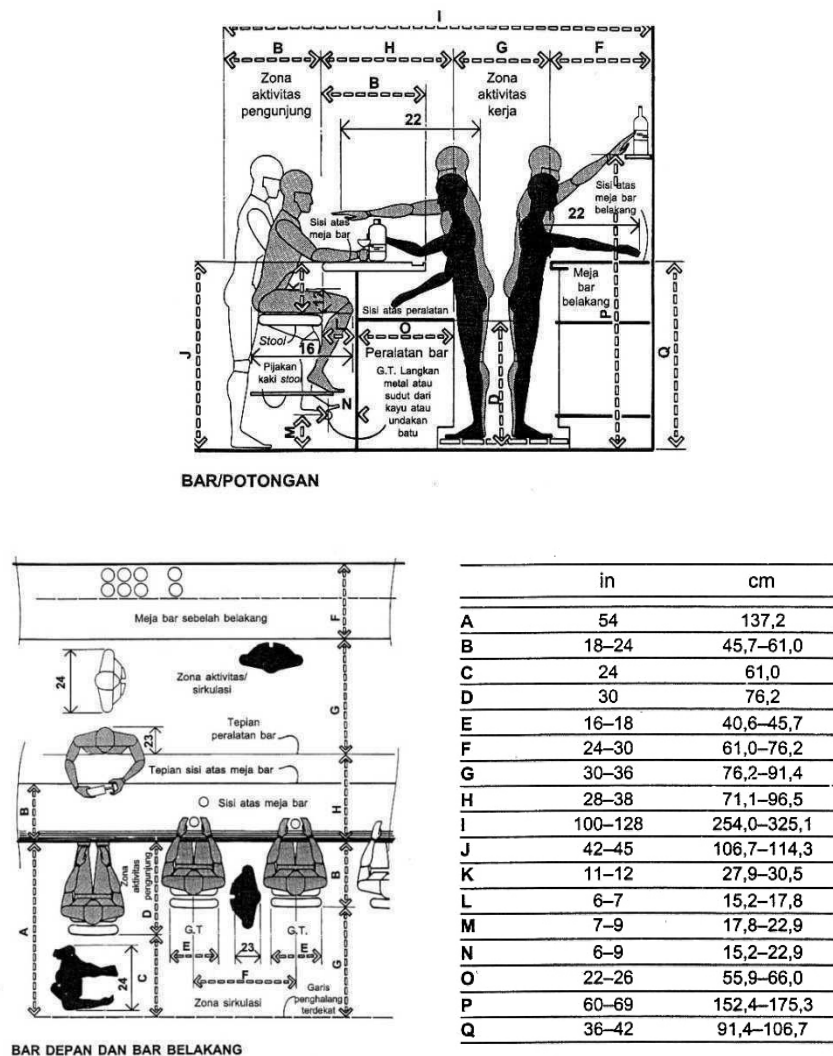


Gambar XXIII: **Standarisasi sofa untuk pria dan wanita**  
(Sumber: Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 136)

Pada XXIII gambar diatas menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita yang menunjukkan rentangan ukuran yang diperlukan untuk sebuah percakapan verbal. Pada gambar tengah mengilustrasikan pengaturan perabot yang sama yang memungkinkan sirkulasi satu badan penuh. Dengan jarak bersih yang ditunjukkan, agaknya mustahil bagi kebanyakan orang untuk mencapai meja dalam posisi duduk. Jarak pada faktor ruang komunikasi perorangan maksimal 84-112 inci atau 213.4-284.5 centimeter. Jarak ujung sofa dengan ujung meja yang memungkinkan adanya sirkuasi ditengahnya yaitu 30-36 atau 76.2-91.4 centimeter. Tinggi meja 12-18 inci atau 30.5-45.7 centimeter.

### c. Standarisasi meja bar

Standarisasi pada ruang tangga ditunjukkan oleh gambar XXIV berikut ini:



Gambar XXIV: Standarisasi meja bar

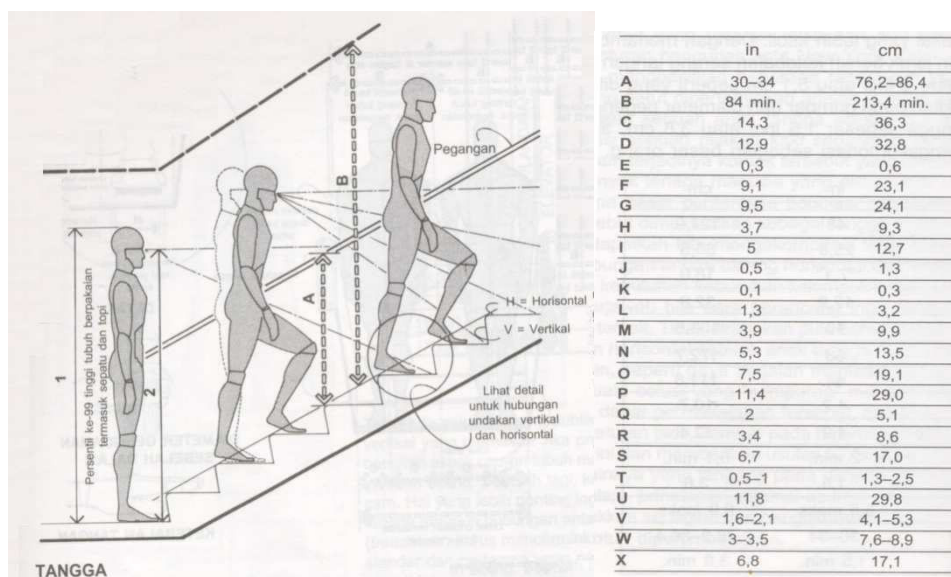
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 218)

Bar merupakan tempat minum-minum (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005: 76). Pada gambar XXIV menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan pribadi atau

keamanan, lingkungan kerja pelayan bar dan pengguna bar. Jarak antara meja bar sebelah depan dan meja bar sebelah belakang harus memungkinkan tersedianya ruang kerja yang memadai. Jarak minimal sebesar 36 inci atau sebesar 90 cm harus tersedia sebagai tempat bagi seorang pelayan bar. Standarisasi kursi bar selebar 12 inci atau 30 cm dan ukuran meja bar selebar 18 inci - 24 inci atau 45,7 cm - 61 cm. Sedangkan lebar meja almari bagian belakang adalah 24 inci - 30 inci atau 61,0 cm - 76,2 cm.

#### d. Standarisasi Ruang Tangga

Standarisasi pada ruang tangga ditunjukkan oleh gambar XXV berikut ini:



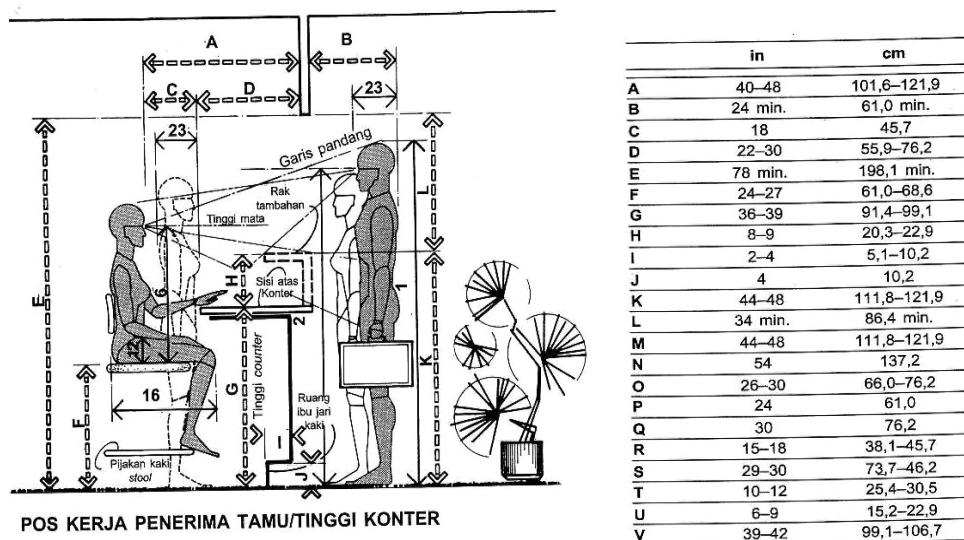
Gambar XXV: Standarisasi ruang tangga  
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 276)

Pada gambar XXV diatas diatas menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan tentang zona penglihatan yang disertakan. Dalam hal ini hubungan antara bidang vertical dan horizontal anak tangga merupakan

pertimbangan yang paling penting. Pada ruang tangga, jarak alas tangga dengan atap di atasnya yang memungkinkan yaitu minimal 84 inci atau 213.4 centimeter. Tinggi reling tangga yaitu 30-34 inci atau 76.2-86.4 centimeter. Pada detail hubungan pijakan kaki yang sering dipakai dengan ukuran kaki pria yaitu 11.8 inci atau 29.8 centimeter. Ketinggian trap tangga satu dengan tangga di atasnya yaitu 6.8 inci atau 17.1 centimeter.

#### e. Standarisasi ruang penerima tamu/konter

Standarisasi pada ruang penerima tamu ditunjukkan oleh gambar XXVI berikut ini:



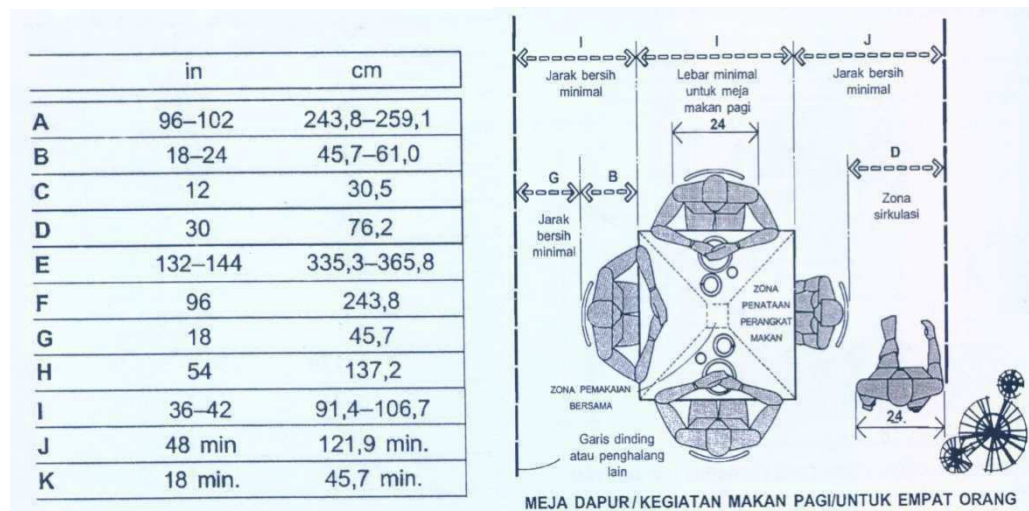
Gambar XXVI: **Standarisasi ruang penerima tamu/konter**  
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 188).

Ruang penerima tamu adalah ruang yang diciptakan bagi tamu yang berkunjung. Pada gambar XXVI menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan pribadi atau keamanan,

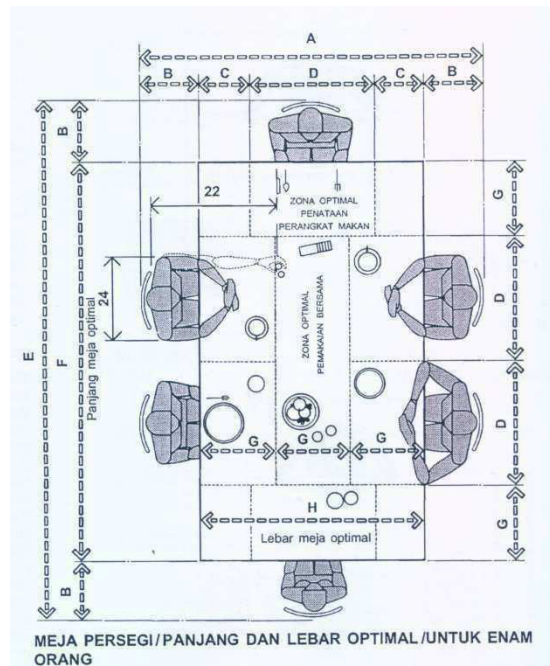
lingkungan kerja penerima tamu seringkali merupakan daerah yang terpisahkan secara fisik dengan digunakannya partisi-partisi. Dalam hal ini hubungan antara permukaan kerja dengan tinggi duduk merupakan pedoman kunci, sedangkan pertimbangan-pertimbangan antropometrik lainnya adalah tinggi mata dan tinggi duduk normal. Tinggi minimal bukaan di atas permukaan lantai ditetapkan sebesar 78 inci atau 198,1 cm. Pada ruang penerima tamu, tinggi meja minimal 36 inci - 39 inci atau 91,4 cm - 99,1 cm dan sisi atas meja dengan tinggi 8 inci - 9 inci atau 20,3 cm - 22,9 cm. Sedangkan kedalaman permukaan kerja tersebut mempunyai rentang 26 inci - 30 inci atau 66 cm - 76,2 cm.

#### f. Standarisasi meja makan

Standarisasi pada meja makan ditunjukkan oleh gambar XXVII berikut ini:







Gambar XXVII : **Standarisasi meja makan**  
(Sumber : Julius Panero & Martin Zelnik, 2003: 188).

Standarisasi pada gambar XXVII menjadi acuan penting yang dipakai dalam perancangan restoran ini. Gambar tersebut menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan dan kenyamanan area makan. Daerah yang terpisahkan secara fisik dengan digunakannya partisi-partisi yang mampu membedakan setiap pilihan area makan. Lebar minimal untuk meja makan yang berisi 4 kursi berjarak antara 36 inci - 42 inci atau 91,4 cm - 106,7 cm. Sedangkan lebar minimal untuk meja makan yang berisi 6 kursi berjarak antara 54 inci atau 137,2 cm. Untuk panjang optimal meja yang berisi 6 orang berjarak 96 inci atau 243,8 cm. Zona sirkulasi yang merupakan jarak bersih minimal untuk meletakkan meja makan yang 1 dengan meja makan yang lain berjarak 48 inci atau 121,9 cm.

## H. Gaya Perancangan

Dalam penerapan desainnya, restoran ini di desain dengan mengacu pada modern Jepang, dimana penerapannya banyak menggunakan unsur-unsur alam di dalamnya. Penggunaan kayu, bambu serta pemakaian warna-warna natural menjadi ciri gaya modern Jepang. Selain itu juga disesuaikan dengan keinginan klien yang menginginkan interior yang simple, elegan, namun mempunyai kesan yang kuat, sehingga bisa mencerminkan suasana musim semi di Jepang.

Gaya modern adalah gaya yang mengangkat salah satu ciri khusus simple (sederhana), juga merupakan interpretasi dari tema-tema karya Ludwig Van De Rohe (1769-1886) yang dikenal dengan *Less Is More* atau kurang adalah lebih, yang memiliki pengertian bahwa dalam setiap kewajaran/kesederhanaan sudah terdapat penampilan yang menarik yang antara lain berusaha sedikit mungkin menggunakan elemen ornamentasi.

Gaya modern dapat diterapkan melalui:

1. Pemakaian bahan disesuaikan dengan lingkungan
2. Penerapan garis-garis horizontal
3. Komposisi asimetris
4. Material kaca, logam, resin digunakan dalam interior

Berdasarkan pengertian modern di atas, maka gaya modern yang digunakan pada perancangan ini ditekankan pada:

- a. Fungsi dan estetis ruang
- b. Penerapan elemen warna-warna natural

- c. Furniture dan elemen pembentuk ruang menerapkan bentuk simple
- d. Pemakaian bahan kayu, gypsum, lantai parquet serta permainan garis-garis pada interior.

Modern artinya adalah terbaru, mutakhir. Sehingga jika diterapkan pada arsitektur khususnya rumah tinggal artinya kurang lebih menjadi, rumah dengan gaya ter-mutakhir atau terbaru. Ciri khas bangunan dengan gaya ini adalah kejernihan dan kejujuran desain, terutama pada penggunaan bahan bangunan misalnya penggunaan batuan ekspos atau finishing tembok tanpa dicat. Gaya arsitektur modern masih dapat dibagi lagi menjadi beberapa aliran gaya desain, seperti modern natural, modern minimalis, modern chic dan lain-lain.

Gaya modern dapat dilakukan melalui pemilihan cat interior maupun eksterior, pemilihan furniture, serta pernik atau aksesoris yang dapat menambah nilai estetika rumah minimalis. Tiap ruang hendaknya fungsional, juga memiliki ambience yang mendukung kegiatan di dalamnya.

Ada beberapa pengertian mengenai konsep modern :

1. Bangunan modern adalah bersifat singular, seragam dan tunggal. Pengertian ini lahir dikarenakan dampak sejarah munculnya revolusi industri di Eropa pada saat itu yang secara tidak langsung mempengaruhi pola perkembangan arsitektur. Dari kemajuan teknologi industri tersebut mulailah berpengaruh pada proses rancangan, konstruksi, struktur dan efisiensi. Arsitektur mulai diproduksi dengan cara massal seperti halnya mobil yang diproduksi secara massal, seragam dan tunggal.

2. Gaya modern adalah gaya yang simple, bersih, fungsional, *stylish, trendy, up-to-date*. Pengertian ini lahir berkaitan dengan perkembangan gaya hidup penikmat karya arsitektur yang semakin modern, serba cepat, mudah, berkualitas dan fungsional, didukung dengan teknologi industri yang canggih.

3. Gaya modern merupakan perencanaan konsep yang mengusung fungsi ruang sebagai titik awal desain. Pengertian ini sejalan dengan pemahaman bahwa Prinsip arsitektur modern ini sebenarnya mengikuti prinsip arsitektur '*form follow function*' atau bentuk mengikuti fungsi.

Salah satu arsitek pendahulu yang memakai konsep ini adalah *Le Corbusier* dari Perancis yang terkenal dengan system *Le modularnya*, satu konsep rancangan dengan pendekatan perulangan unit-unit bangunan untuk kemudahan penyusunan standar fungsional dan modulasi sistem struktur serta kecepatan pembangunan yang memungkinkan sistem konstruksi dengan material bangunan fabrikasi.

(<http://andyrachman.wordpress.com/category/definisi-arsitektur/>)

## **I. Kiko Bento *Japanese Food Restaurant* Yogyakarta**

Kiko Bento adalah restoran yang menyajikan hidangan masakan Jepang, Kiko Bento terletak di Jalan Kaliurang Km 6.3, Sindudadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta dengan lokasi berada di jalur menuju wisata kaliurang dan merapi yang cukup strategis dan ramai setiap harinya. Seperti namanya, Kiko Bento Japanese Food Restaurant adalah restoran yang menyajikan hidangan masakan

Jepang. Meskipun menyajikan masakan Jepang, namun olahan menu masakan disini sudah disesuaikan dengan lidah dan cita rasa orang Indonesia. Menu-menu seperti *chicken katsu*, *chicken egg roll*, *crab roll*, *hot spicy chicken* dan *shrimp roll* dapat anda pilih sesuai selera. Selain itu anda bisa juga menikmati *shrimp ball soup*, *shrimp tofu soup* dan juga *miso soup*.

Untuk *dessert* dan minuman, tersedia salads, es delima, es sarang burung, ocha, aneka juice, milkshake, vanilla ice lime dan juga *softdrink*. Kiko Bento Japanese food restaurant juga melayani delivery service bagi Anda yang tidak bisa pergi ke restoran ini. Untuk layanan delivery minimal pemesanan senilai Rp 30.000,00. Fasilitas lain yang belum ditawarkan adalah *Wifi*. Sehingga Sambil menikmati hidangan, anda bisa *surfing* dan *browsing* di internet.

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Data Perancangan**

Data perancangan merupakan data-data yang dibutuhkan untuk mendukung proses merancang ulang Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta. Data perancangan ini terdiri dari pengumpulan data, penyusunan konsep, visualisasi desain serta alat atau instrumen. Data yang diperoleh berupa foto yang memberikan gambaran bentuk dan ukuran ruang serta fasilitas yang terdapat didalamnya.

##### **1. Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dibutuhkan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, meliputi studi literatur dan studi lapangan.

##### **a. Studi Literatur**

Data *visual* berupa foto-foto Restoran Kiko Bento Yogyakarta, berupa gambar tentang arsitektur dan interior. Data *verbal* berupa data tertulis secara tekstual. Data *verbal* dan data *visual* diambil dari sumber-sumber seperti mengambil data langsung di restoran dan juga gambar-gambar yang diberikan oleh pihak pengelola restoran serta *website* yang terkait dengan perancangan interior. Data berupa bentuk dan ukuran yang akan dijadikan acuan pada proses perancangan.

##### **b. Studi Lapangan**

Dalam perancangan ini diperlukan studi lapangan yang dapat melengkapi data-data perancangan. Studi lapangan ini terdiri dari observasi dan wawancara.

### **1) Observasi**

Observasi dilakukan dengan survey ke restoran, observasi dilakukan baik secara langsung melalui survey, melalui *browsing* internet, artikel maupun majalah untuk mendapatkan data pembandingan sebagai masukan dalam perancangan. Pengamatan tersebut berguna untuk memenuhi data-data mengenai penempatan area, serta kesatuan antara ruang dan interior.

### **2) Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola restoran yang sedang bertugas, guna mengetahui alasan mereka tentang konsep penataan, pengalaman nyata mengenai keamanan dan kepuasan pengunjung, data-data aktivitas serta struktur organisasi Restoran Kiko Bento Yogyakarta.

## **2. Penyusunan Konsep**

Setelah dilakukan studi lapangan langkah selanjutnya adalah penyusunan konsep yang terdiri dari formulasi dan implementasi.

### **a. Formulasi**

Formulasi merupakan data dasar dalam bentuk yang belum diolah data tersebut berupa hasil *browsing* di internet, buku yang berkaitan dengan perancangan desain interior Restoran Kiko Bento Yogyakarta yang kemudian dianalisis untuk proses pemilihan, pengelompokan dan kemudian dirumuskan. Hasil rumusan tersebut merupakan bahan-bahan dalam menyusun konsep perancangan.

## **b. Implementasi**

Implementasi merupakan perwujudan visual kreatif ke dalam media yang telah dipilih berdasarkan pada data yang telah diformulasikan. Proses implementasi perancangan ulang desain interior Restoran Kiko Bento Yogyakarta dimulai dengan pemilihan judul, mencari pendekatan melalui media terpilih dan mengumpulkan materi seperti foto, video dan audio yang kemudian disusun menjadi beberapa proses perancangan.

## **3. Visualisasi Desain**

Terdapat tiga tahap untuk memvisualisasikan desain, yaitu *layout* ide, *layout* kasar dan *layout* lengkap. *Layout* ide atau gagasan (*brainstorming*) berupa eksplorasi ide-ide yang berhubungan dengan topik dari hasil konsultasi dan hasil *sharing* dengan beberapa orang. Ide berupa konsep, gambar dan apa saja yang terlintas dalam pikiran tentang perancangan interior. *Layout* kasar berupa draf yang telah direncanakan diatas kertas atau media yang lainnya. Sedangkan *layout* lengkap merupakan tahap akhir dari perancangan tata visual baik desain maupun konsep telah menjadi satu-kesatuan yang siap divisualisasikan ke dalam karya yang sebenarnya.

## **4. Alat atau Instrumen**

Data verbal dan data visual diambil dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), antara lain kamera digital. Data ini kemudian diproses lewat komputer dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) melalui program *Microsoft Word* 2010, *Sketch Up* 8, *AutoCAD* 2009, *Autodesk 3ds Max* 2011, *CorelDRAW X4* dan *Adobe Photoshop CS3*. Alat atau instrumen ini digunakan



dalam proses perancangan ulang Restoran Kiko Bento Yogyakarta. Data yang dihasilkan berupa penjelasan karya, gambar kerja dan gambar perspektif rancangan ulang Restoran Kiko Bento Yogyakarta.

## **B. Tinjauan Data**

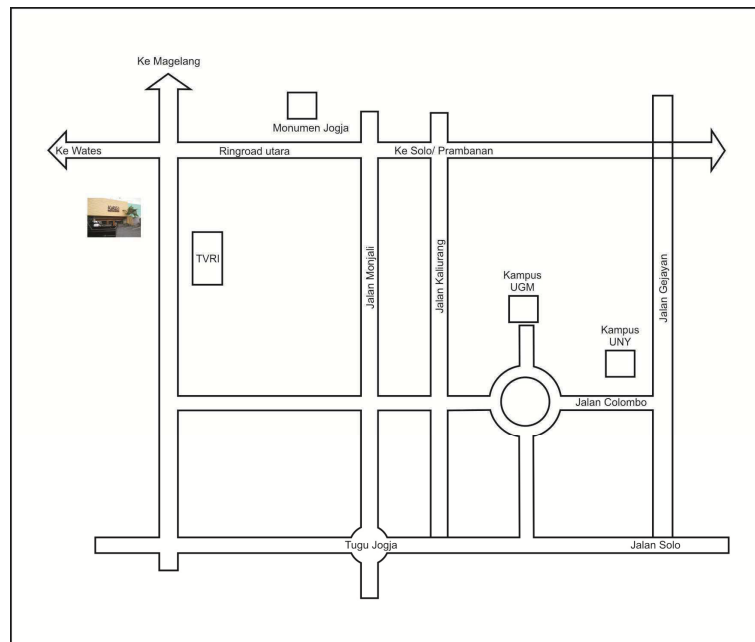
Data perancangan dapat ditinjau melalui data-data berupa fisik maupun non fisik. Dalam hal ini data perancangan ditinjau dari fisik bangunan dan non fisik bangunan yang berkaitan dengan bangunan tersebut, seperti identitas restoran, pengunjung dan keinginan klien.

### **1. Data Fisik Bangunan**

Data fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari bangunan yang diamati secara visual berupa lokasi, arsitektur dan interior bangunan.

#### **a. Lokasi Restoran Kiko Bento Yogyakarta**

Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta adalah restoran yang menyajikan beraneka ragam masakan khas Jepang. Bertempat di Jalan Magelang Km.5, No.165, Sleman, Yogyakarta. Restoran tersebut sangat strategis yaitu jalur penghubung antara Magelang–Yogyakarta dan terletak di sebelah utara TVRI Yogyakarta.



Gambar XXVIII: Site Plan Restoran Jepang Kiko Bento

#### b. Bentuk Bangunan Asli

Dibawah ini terdapat beberapa gambar baik berupa bentuk bangunan, ruang-ruang didalamnya, maupun penataan perabot dan aksesorisnya.

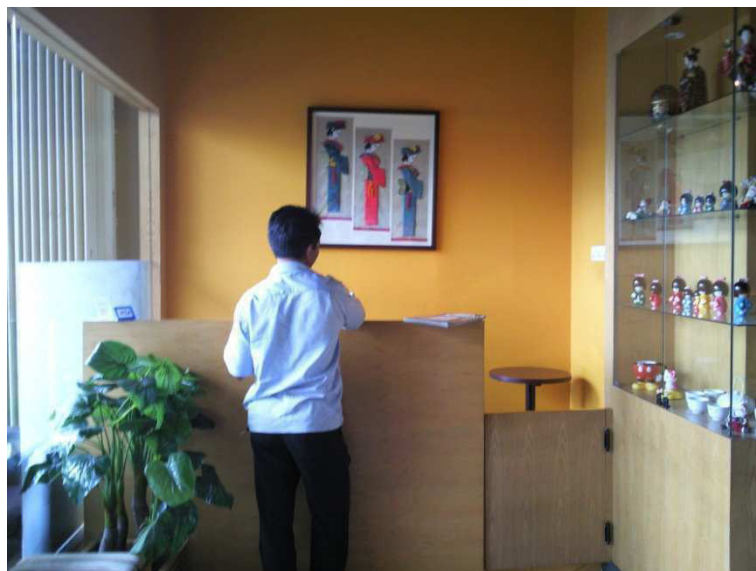
##### 1) Tampak Depan



Gambar XXIX: Tampak depan

Pada gambar XXIX di atas adalah gambar bangunan Restoran Kiko Bento Yogyakarta tampak depan. Bangunan tersebut menghadap ke arah timur, sebagian besar desain bangunan pada bagian depan restoran menggunakan material kaca. Sehingga bagian dalam restoran tersebut dapat terlihat dari luar gedung restoran. Di bagian depan bangunan utama restoran juga terdapat area makan *outdoor* yang terletak di sebelah kanan dan kiri pintu masuk restoran. Pada area depan restoran juga dilengkapi taman.

## 2) Ruang Resepsionis



Gambar XXX: **Ruang Resepsionis**

Gambar XXX adalah ruang resepsionis Restoran Kiko Bento Yogyakarta. Di ruangan tersebut terdapat meja dan kursi konter yang digunakan untuk melayani pengunjung restoran. Pada area ini juga terdapat sebuah almari yang digunakan untuk *display* miniatur-miniatur boneka khas Jepang. Pada tembok belakang meja konter juga dipajang sebuah lukisan yang bergambarkan 3 perempuan dengan menggunakan baju khas kimono. Pada ruangan tersebut

menggunakan pencahayaan buatan (*artificial lighting*). Pencahayaan buatan yang terdapat pada restoran ini adalah adanya jendela yang terletak pada sudut meja konter. Sehingga pada pagi dan siang hari ruangan akan tampak lebih terang. Sedangkan pencahayaan yang lain yaitu menggunakan lampu *halogen* dan lampu lampu *fluorescent*.

### 3) Area Makan umum

Area makan pada Restoran Kiko Bento Yogyakarta memberikan 3 pilihan tempat yang bisa digunakan oleh pengunjung.



Gambar XXXI: Area Makan umum

Pada gambar XXXI adalah gambar area makan umum yang terdapat pada Restoran Kiko Bento Yogyakarta. Ruang ini terletak di tengah area makan restoran. Perabot yang terdapat pada area ini adalah beberapa meja dan kursi makan. Elemen pembentuk ruang seperti lantai menggunakan keramik ukuran 40x40 cm, dan plafon yang diberi ornamen berupa gambar-gambar bunga.

Pencahayaan yang digunakan di ruang ini menggunakan cahaya buatan dengan memakai lampu *halogen* dan lampu *fluorescent*.



Gambar XXXII: Area Makan lesehan

Gambar XXXII di atas adalah area makan lesehan yang terletak di sebelah selatan ruang restoran. Area ini adalah area makan lesehan, dengan lantai menggunakan *parquet*. Selain itu sebagai tempat duduk lesehan, area duduk pada ruang makan ini juga dilengkapi beberapa busa (bantal lantai) yang berbentuk kotak yang dapat dipergunakan ketika pengunjung restoran duduk. Pada samping kanan dan kiri area ini terdapat sekesel yang digunakan sebagai pembatas antara pengunjung restoran yang satu dengan yang lain. Pada ruangan tersebut menggunakan pencahayaan buatan (*artificial lighting*). Pencahayaan buatan yang terdapat pada restoran ini adalah adanya jendela yang terletak pada salah satu sisi ruang. Sehingga pada pagi dan siang hari ruangan akan tampak lebih terang. Sedangkan pencahayaan yang lain yaitu menggunakan lampu gantung.



Gambar XXXIII: Area Makan VIP

Gambar XXXIII di atas adalah area makan VIP yang terletak di sebelah utara ruang restoran. Area ini adalah area makan dengan menggunakan tempat duduk sofa yang bermotif bunga-bunga. Pengolahan elemen pembentuk ruang pada area ini juga diterapkan berbeda dengan area makan yang lain. Dinding pada area ini diolah simpel dengan motif persegi panjang dengan penempatan timbul dan tenggelam. Pengolahan plafon juga terlihat jelas dengan bentuk lingkaran yang disejajarkan dengan meja yang terdapat dibawahnya. Sedangkan pencahayaan pada area ini menggunakan lampu *halogen* dan lampu *fluorescent*.

#### 4) Ruang Rapat



Gambar XXXIV: **Ruang Rapat**

Pada gambar XXXIV adalah ruang rapat Restoran Kiko Bento Yogyakarta. Dari luar hanya tampak pintu-pintu kaca dengan bentuk dan ukuran yang sama yang dihiasi beberapa ornamen menggunakan *sandblasting*. Perabot yang terdapat didalam ruang tersebut adalah meja rapat berukuran standar di susun sejajar memanjang berjumlah 8 buah meja di bagi 2 sisi bagian dan beberapa kursi dengan jumlah 16 buah. Ruangan ini di lengkapi dengan pengeras suara, *white board* dan sebuah meja besar untuk peletakan hidangan.



## 5) Ruang Dapur



Gambar XXXV: **Ruang Dapur**

Gambar XXXV adalah gambar ruang dapur Restoran Kiko Bento Yogyakarta. Di area depan ruang dapur terdapat beberapa perabot yaitu meja dan almari. Meja tersebut digunakan untuk menaruh daftar pesanan pengunjung restoran tersebut. Sedangkan almari digunakan sebagai tempat untuk meletakkan makanan dan minuman dari ruang dapur untuk diantarkan kepada pengunjung restoran.



**Gambar XXXVI: Denah Restoran Kiko Bento Yogyakarta**

#### **d. Fasilitas Bangunan**

Restoran Kiko Bento Yogyakarta memiliki fasilitas didalamnya meliputi :

(1) Ruang resepsionis yang didalamnya terdapat satu meja konter dan kursi untuk petugas resepsionis ; (2) Area makan yang terdiri dari tiga pilihan tempat duduk, area makan umum menggunakan meja 16 buah dan kursi duduk 44 buah. Area makan lesehan, terdiri dari lima bagian dan sekesel sebagai pembatas. Area makan VIP menggunakan meja 4 buah dan sofa 8 buah; (3) Ruang rapat terdapat kursi 20 buah dan meja rapat 10 dengan susunan sejajar; (4) Ruang dapur yang didalamnya terdapat peralatan masak, almari yang digunakan untuk menyimpan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk kepentingan restoran. (5) Ruang bermain anak terdiri dari beberapa alat permainan.

### **2. Data Non Fisik Bangunan**

Data non fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari data diluar fisik bangunan, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan tersebut, seperti identitas bangunan, data kepemilikan, data pengunjung, keinginan klien, dan sasaran penciptaan.

#### **a. Identitas Bangunan**

- 1) Nama bangunan : Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta.
- 2) Alamat : Jalan Magelang Km.5, No.165, Sleman, Yogyakarta.

#### **b. Data Kepemilikan**

Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta yang berada di Jalan Magelang Km.5, No.165, Sleman, Yogyakarta dimiliki oleh Kiko Bento.

### **c. Data Pengunjung**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Restoran Kiko Bento Yogyakarta, rata-rata pengunjung yang datang berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, keluarga dan umum baik pengunjung dari dalam negeri maupun luar negeri.

### **d. Keinginan Klien**

Adapun keinginan klien yang dibutuhkan dalam rancangan ini adalah: (1) Rancangan ulang (*re-design*) interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta agar dapat menciptakan suasana ruangan yang nyaman, menarik dan fungsional dengan ksatuan gaya modern yang berciri khas Jepang; (2) Semua aktivitas yang dilakukan karyawan maupun pengunjung restoran dapat dilakukan dengan lancar dan nyaman.

### **e. Sasaran Penciptaan**

Sasaran penciptaan interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta ini adalah (1) Perancangan interior dengan gaya modern yang berciri khas Jepang; (2) Penambahan fasilitas publik berupa panggung sebagai usaha memberikan hiburan kepada pengunjung restoran, sehingga lebih menarik; (3) Ruang yaitu pengolahan dinding pada area pubik seperti area resepsionis; (4) Sirkulasi dan zoning yaitu penataan kursi makan, meja makan dan almari yang baik supaya tidak mengesankan restoran terlalu padat (5) Tata kondisi ruang yaitu pemilihan dan pemasangan lampu yang tepat dan peletakan pendingin ruangan atau AC (*air conditioner*) yang tepat supaya setiap sudut ruangan terasa sejuk.

### C. Ide Dasar Perancangan

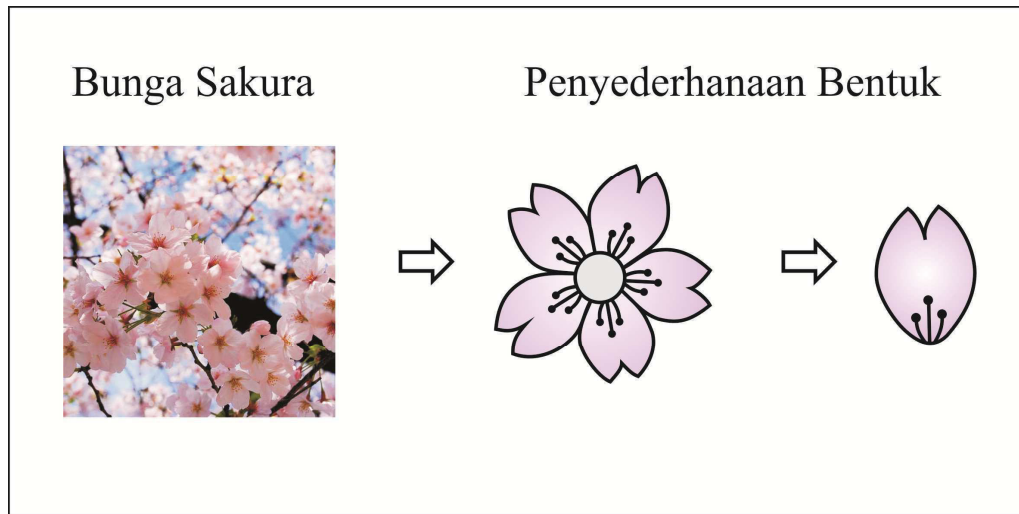
Konsep perancangan ulang interior Restoran Kiko Bento Yogyakarta menggunakan perpaduan konsep tradisional Jepang dengan konsep modern yang memiliki kesan simpel dan sederhana. Pada konsep tersebut menggunakan material yang merupakan ciri-ciri khas Jepang. Penggunaan unsur-unsur alam seperti kayu, bambu dan batu diterapkan didalam perancangannya. Tema perancangan yang dipilih adalah suasana alam musim semi di Jepang. Tema ini diambil dari salah satu simbol suasana alam Jepang disaat musim semi yaitu bunga sakura.

Ide dasar perancangan yang mengacu pada wujud diaspora Jepang dengan menerapkan unsur kebudayaan Jepang berupa bunga sakura, *torii*, dan bentuk matahari terbit dengan memadukan gaya tradisional Jepang dan gaya modern yang menekankan pada suasana Jepang.

Berikut ini adalah ide dasar perancangan yang akan diterapkan pada perabot perancangan ulang Restoran Kiko Bento Yogyakarta.

1. Fungsional
2. Penggunaan material kayu, bambu, serta pemakaian warna-warna natural yang dikemas dengan gaya modern.
3. Ide perancangan perabot diambil dari beberapa ciri khas jepang, yaitu:

## a. Bunga Sakura

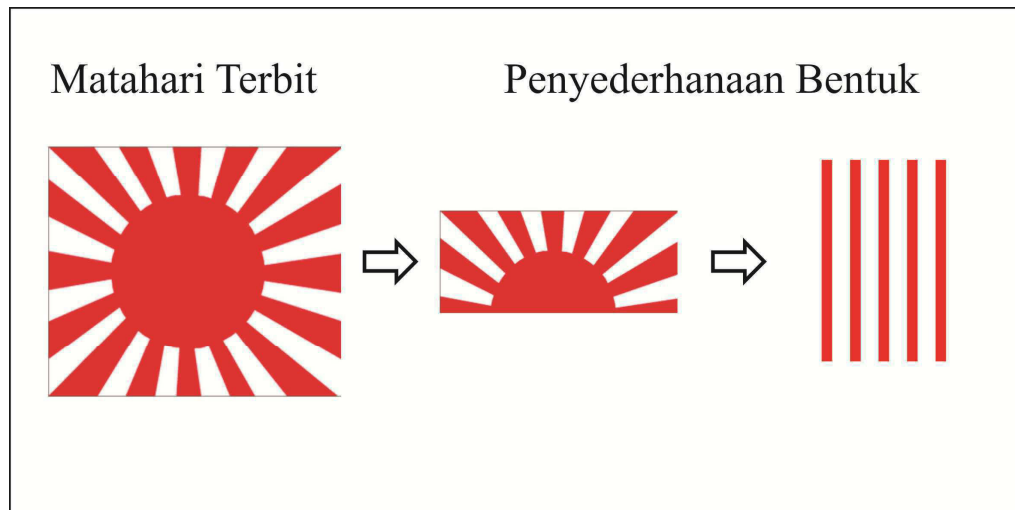


Gambar XXXVII: Ide Dasar Perancangan Bunga Sakura

Musim semi di Jepang identik dengan bunga sakura. Bagi orang Jepang, sakura merupakan simbol penting yang kerap diasosiasikan dengan perempuan, kehidupan, kematian, serta juga merupakan simbol untuk mengekspresikan ikatan manusia, keberanian, kesedihan dan kegembiraan. Sakura juga merupakan metafora untuk ciri-ciri kehidupan yang tidak kekal.

Ornamen sederhana yang merupakan penyederhanaan bentuk satu kelopak bunga sakura digunakan sebagai aksan yang diterapkan pada desain perabot dan dekorasi elemen pembentuk ruang.

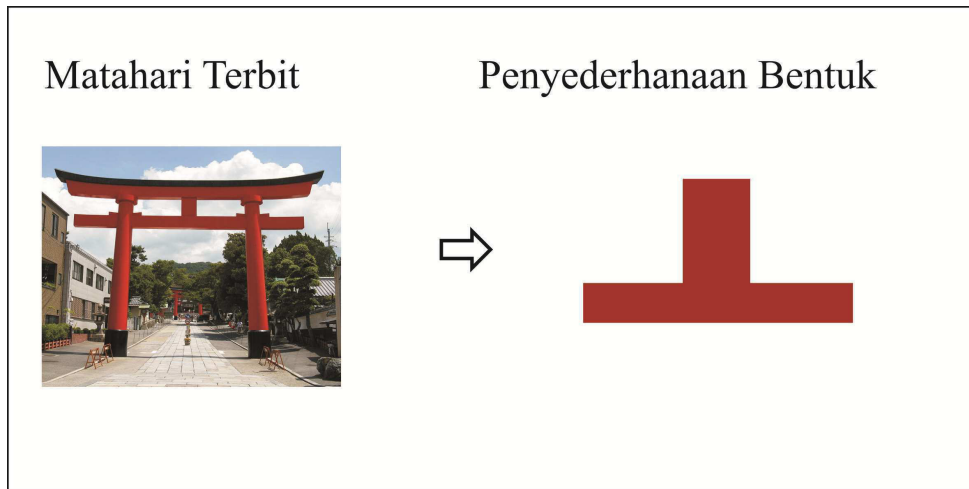
## b. Matahari terbit

Gambar XXXVIII: **Ide Dasar Perancangan Matahari Terbit**

Negara Jepang disebut Nippon, sedangkan dalam bahasa Jepang disebut Nihon. Kata Nippon dan Nihon berarti Negara Matahari terbit. Nama ini berasal dari utusan resmi negara China, dan merujuk kepada kedudukan relatif negara ini di sebelah timur Benua Asia. Negara ini di juluki Matahari terbit juga konon diciptakan oleh Dewa Matahari, Kaisar Jepang adalah putra Dewa Matahari, dan bendera nasionalnya juga berasal dari legenda itu. Selain itu Negara ini juga di juluki Negeri Sakura.

Pengaplikasian penyederhanaan bentuk pada perancangan restoran Jepang ini menggunakan simbol dari matahari terbit sebagai aksesoris yang diterapkan pada perabot dan elemen ruang.

## c. Torii (pintu gerbang)



Gambar XXXIX: Ide Dasar Perancangan Torii

Ornamen pada perabot ini di ambil dari penyederhanaan bentuk *torii* yaitu bangunan di kuil Shinto yang merupakan pembatas antara kawasan tempat tinggal manusia dengan kawasan suci tempat tinggal *Kami*. Selain itu, bangunan ini berfungsi sebagai pintu gerbang kuil. Bentuk *torii* berupa dua batang palang sejajar yang disangga dua batang tiang vertikal.

Bangunan ini umumnya di cat dengan warna merah (vermilion) menyala, dan kadang-kadang juga tidak dicat (warna asli bahan bangunan). Walaupun lebih umum dijumpai di jalan masuk ke kuil Shinto, *torii* juga bisa ditemukan di Mausoleum kekaisaran dan beberapa kuil Budha di Jepang. Simbol *torii* dalam peta terbitan Jepang menandakan lokasi kuil Shinto.

#### D. Alternatif Elemen Interior Restoran Kiko Bento Yogyakarta

Material bahan yang mendukung dalam proses perancangan ulang interior Restoran Kiko Bento Yogyakarta dipilih berdasarkan beberapa alternatif. Kriteria tersebut disesuaikan dengan ide dasar perancangan. Dalam alternatif elemen interior restoran ini mencakup elemen pembentuk ruang, tata kondisional dan alternatif perabot.

##### 1. Elemen Pembentuk Ruang

###### a. Dinding

Kriteria pelapis dinding yang diinginkan perancang untuk digunakan pada dinding restoran yaitu membantu ruangan supaya menjadi lebih terang, mencolok serta menarik perhatian umum, dapat memberikan suasana yang hangat, harga terjangkau dan banyak pilihan warna.

Tabel 1 Alternatif pelapis dinding :

Kriteria Jenis	Terang	Mencolok	Hangat	Harga terjangkau	Banyak pilihan warna	Terpilih
Keramik	✓	✓	✓	-	-	-
Kayu	-	-	✓	✓	-	-
<i>WallPaper</i>	✓	✓	-	✓	✓	-
<i>Shoji</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Fushuma</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cat tembok	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Alternatif yang terpilih untuk pelapis dinding adalah cat tembok, *fushuma* dan *shoji*. Cat merupakan salah satu media yang paling mudah diaplikasikan



ketika ingin mengubah warna interior, dan banyaknya pilihan warna cat mampu menciptakan suasana baru dan menghadirkan mood yang berbeda. Selain itu cat juga merupakan sumber warna yang mudah didapat. *Fushuma* dan *shoji* merupakan material ciri khas Jepang yang sering di gunakan sebagai pembatas ruang. Akan tetepi dalam perancangan ulang restoran ini juga menggunakan *wallpaper* dan kayu sebagai aksen untuk bagian sudut tertentu sehingga bisa menjadi variasi interior ruang restoran.

#### **b. Lantai**

Kriteria penutup lantai yang akan digunakan pada bangunan restoran yaitu mudah dibersihkan, banyak pilihan warna, motif bisa memesan sesuai dengan desain, tahan lama dan dengan harga yang terjangkau.

Tabel 2 Alternatif lantai :

Kriteria Jenis	Mudah dibersihkan	Banyak Pilihan warna	Motif bisa memesan	Tahan lama	Harga tejangkau	Terpilih
Keramik	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Marmer	✓	-	-	-	-	-
<i>Tatami</i>	✓	-	-	-	✓	✓
Kayu	✓	-	-	-	✓	✓
Granit	✓	-	-	✓	-	-

Alternatif yang terpilih untuk lantai adalah keramik, kayu dan *tatami*. Karena buatan pabrik, keramik memiliki variasi warna yang tak terhingga dan terus berkembang. Selain bervariasi, keramik relatif murah dan sangat mudah dijumpai dipasaran dalam berbagai ukuran, bentuk dan motif. Terpilihnya

alternatif kayu karena material tersebut dapat tampil harmonis dengan semua warna. Apapun warna dan jenis kayu yang dipilih, warna kayu selalu memberikan efek hangat dan lunak pada ruangan. Sedangkan terpilihnya *tatami* karena material ini merupakan lantai khas Jepang.

### c. Langit-langit

Kriteria penutup langit-langit yang diinginkan: bersifat tahan lama, mudah perawatannya, menarik, harga terjangkau, dapat membantu ruangan supaya terlihat terang.

Tabel 3 Alternatif langit-langit :

Kriteria Jenis	Tahan lama	Mudah perawatan -nya	Menarik	Harga terjangkau	Membantu ruangan agar terlihat terang	Terpilih
Gypsum	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GRC	-	✓	✓	✓	✓	-
Eternit	✓	✓	✓	-	✓	-
Kayu	✓	✓	-	✓	-	✓

Alternatif yang terpilih untuk plafon adalah gypsum. Plafon keseluruhan menggunakan gypsum, pada sisi tepi dipasang lis yang berprofil. Bentuk plafon yang mengikuti bentuk ruangan.

## 2. Tata Kondisi Ruang

Tata kondisi ruang merupakan bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari bangunan yang mencakup pencahayaan, penghawaan dan akustik.

### **a. Pencahayaan**

Pencahayaan dalam perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Berbagai macam pencahayaan buatan menggunakan lampu menjadi pilihan utama yang disesuaikan dengan fungsi cahaya yang diperlukan dalam setiap ruang dan benda yang dipajang. Jenis lampu yang akan digunakan adalah lampu halogen, lampu *fluorescent* dan lampu dekorasi. Penggunaan lampu jenis halogen memiliki tegangan yang rendah, memancarkan cahaya yang lebih putih dan bertahan lama serta memiliki ciri yang menguntungkan untuk memberi penekanan sebuah desain ruangan. Dalam perancangan ini juga menggunakan lampu dekorasi dengan jenis lampu gantung pada area makan restoran.

### **b. Penghawaan**

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Sedangkan penambahan penghawaan buatan diambil dengan menggunakan jendela dan fasilitas pendingin ruangan AC (*air conditioner*).

### **c. Akustik**

Bahan untuk pengolahan akustik perancangan ini tidak menjadi faktor utama. Pemilihan material lantai berupa keramik, untuk langit-langit menggunakan gypsum serta dinding dengan batu bata dipleser semen, ada penambahan bahan kayu dan *wallpaper* untuk meminimalisir suara dalam ruangan.

### 3. Alternatif Perabot

Alternatif perabot merupakan pilihan bahan dan bentuk perabot untuk mengisi ruang dalam seperti kursi, meja, lemari-lemari dan perlengkapan sejenis.

#### a. Material Perabot

Dalam pemilihan bahan untuk perabot yang akan digunakan mempunyai beberapa kriteria yaitu tahan lama, mudah perawatannya, bahan mudah didapat, mudah dan cepat pengerjaannya serta harga terjangkau.

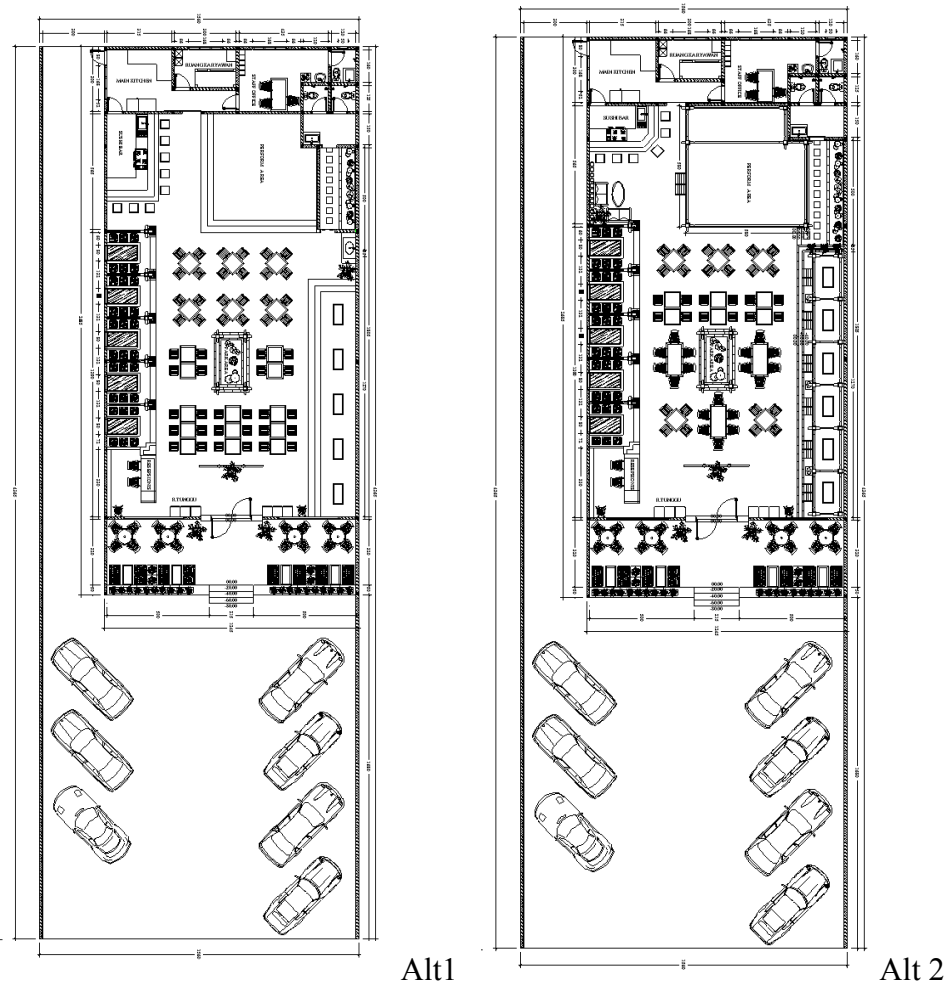
Tabel 4 Alternatif material perabot :

Kriteria Jenis	Tahan lama	Mudah perawatan -nya	Bahan mudah didapat	Mudah dan cepat pengerjaan nya	Harga terjangkau	Terpilih
Multiplek	✓	✓	✓	-	-	-
Besi	✓	-	-	-	-	-
MDF	✓	✓	-	✓	✓	-
Kayu solid	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Alternatif diatas telah terpilih bahan kayu solid sebagai bahan perabot yang akan digunakan karena sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

#### b. Alternatif Denah

Alternatif denah merupakan bagian dari perencanaan penciptaan karya setelah melakukan penjelajahan sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif denah dimaksudkan untuk mencari zoning dan sirkulasi, sehingga diperoleh desain yang nyaman dan menarik. Adapun alternatif denah sebagai berikut.



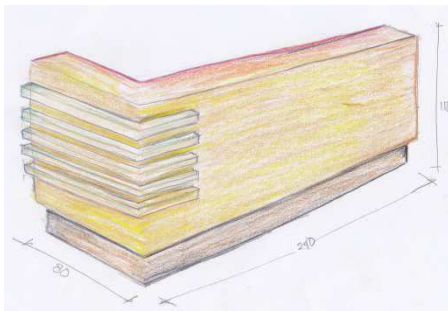
Gambar XL: **Alternatif denah**

Dari kedua alternatif denah di atas, denah yang terpilih yaitu alternatif 2 karena dalam penataan dan pembagian ruangan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Pada area ruang makan, meja dan kursi ditata memusat di tengah supaya area taman tidak tertutupi oleh adanya kursi-kursi yang ditata. Untuk area makan umum terlihat lebih luas karena penataan meja dan kursi berada di tengah ruangan agar memudahkan sirkulasi konsumen dalam melakukan aktifitas pada area counter. Sedangkan pada area *outdoor* diberi *gazebo* yaitu semacam rumah kecil dari kayu jati yang berfungsi sebagai tempat duduk.

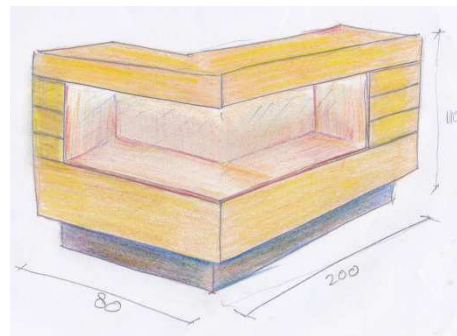
### c. Alternatif Bentuk Perabot

Alternatif bentuk perabot merupakan bagian dari perencanaan penciptaan karya setelah melakukan penjelajahan sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif bentuk perabot dimaksudkan untuk mencari kemungkinan adanya pengembangan-pengembangan bentuk, sehingga diperoleh desain yang menarik dan orisinil. Adapun alternatif bentuk perabot sebagai berikut.

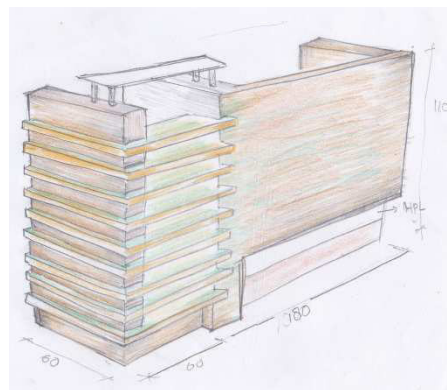
#### 1) Alternatif Meja Resepsionis



Alt.1



Alt.2



Alt.3

Gambar XLI: Alternatif meja resepsionis

Alternatif 1, 2, 3 di atas adalah proses perancangan sketsa meja resepsionis. Proses 3 yang terpilih dan dianggap terbaik karena bentuk-bentuk dan gaya mengarah ke modern. Bentuk meja disesuaikan dengan ruangan yang tersedia, pada kaki meja resepsionis diberi bahan *acrilic* dengan pencahayaan di

belakang dan di samping diberikan alur kayu dengan jarak 10 cm. Alternatif 1 memiliki bentuk yang kurang menarik, sedangkan alternatif 2 terlalu sederhana.

## 2) Alternatif Meja Makan Umum 1



Alt.1



Alt.2



Alt.3

Gambar XLII: Alternatif Meja Makan Umum 1

Pada proses pencapaian sketsa meja ini dari mulai gambar alternatif 1, 2, 3 merupakan proses perancangan pada meja makan untuk 6 orang. Proses 2 yang terpilih karena proses 2 merupakan sket yang paling menarik untuk pembeda dari meja-meja makan yang lain supaya kesan perabot tidak monoton. Bentuk perabot ini di ambil dari penyederhanaan bentuk garis sinar matahari.

### 3) Alternatif Kursi Makan Umum 1



Alt.1



Alt.2



Alt.3

**Gambar XLIII: Alternatif Kursi Makan Umum 1**

Pada gambar XLIII diatas adalah sket kursi makan 6 orang. Dari beberapa skets diatas alternatif kursi yang terpilih adalah alternatif 2, karena skets ini serasi dengan desain meja makannya yang elegan dan sama-sama menggunakan unsur garis.



#### 4) Alternatif Meja Makan Umum 2



Alt.1



Alt.2



Alt.3

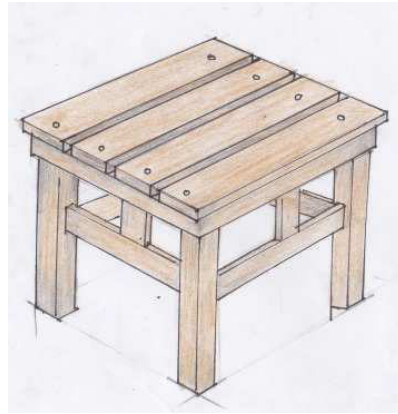
Gambar XLIV: **Alternatif Meja Makan Umum 2**

Perancangan meja restoran kapasitas 4 orang ini yang terpilih pada alternatif 1 karena bentuknya yang simpel dan kesan kokoh. Alternatif 1 merupakan hasil stilasi bentuk dari torii, alternatif 2 stilasi bentuk dari ornamen jepang, sedangkan alternatif 3 merupakan stilasi bentuk dari matahari terbit.

### 5) Alternatif Kursi Makan Umum 2



Alt.1



Alt.2

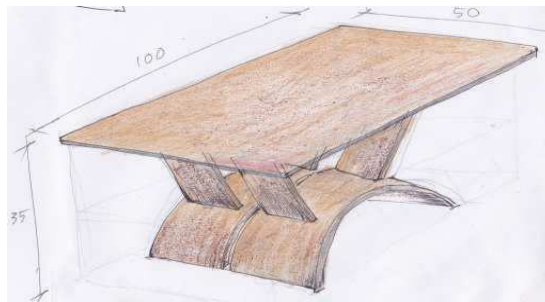


Alt.3

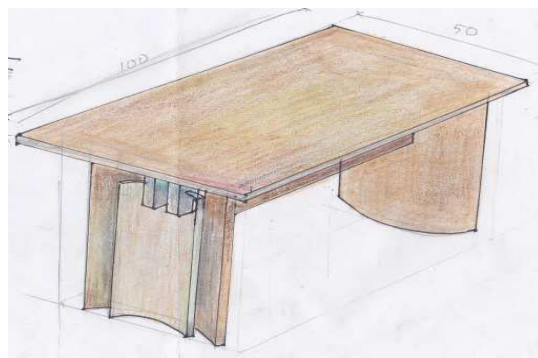
Gambar XLV: Alternatif Kursi Makan Umum 2

Pada gambar XLV diatas merupakan skets kursi makan kapasitas 4 orang, dari sket 1, 2, 3 yang terpilih adalah skets 1 karena skets kursi ini serasi atau setema dengan meja makannya, yang merupakan hasil stilasi bentuk dari torii (pintu gerbang jepang).

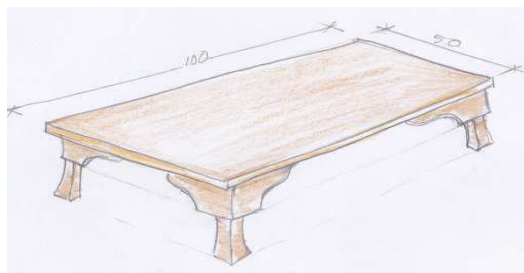
## 6) Alternatif Meja Lesehan



Alt.1



Alt.2



Alt.3

Gambar XLVI: Alternatif Meja Lesehan

Perancangan pada gambar XLVI diatas merupakan meja lesehan. Bentuk skets lesehan ini diambil dari salah satu simbol jepang yaitu matahari terbit. Skets alternatif yang terpilih adalah alternatif 1 karena bentuknya yang unik, menggunakan unsur lengkung sebagai acuannya.

## 7) Alternatif Kursi Sushi Bar



Alt.1



Alt.2

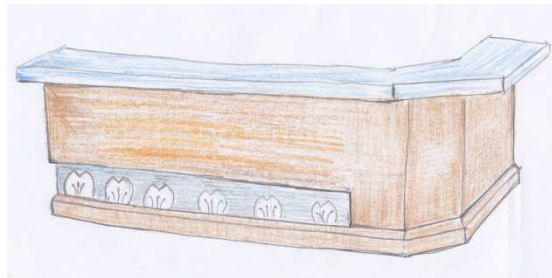


Alt.3

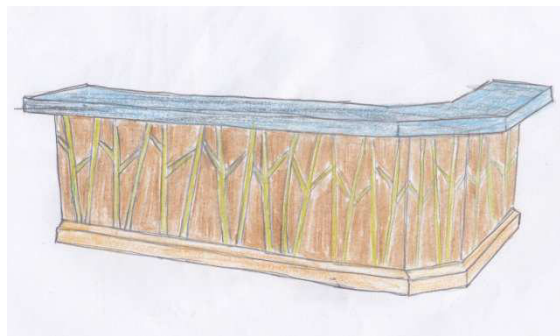
Gambar XLVII: **Alternatif Kursi Sushi Bar**

Pada perancangan ketiga alternatif perabot kursi bar ini memberikan gambaran bentuk perabot yang unik karena bentuk yang di terapkan sesuai konsep perancangan sehingga dapat memberikan kesan elegan. Dari ketiga alternatif tersebut yang terpilih adalah alternatif 2, karena bentuknya yang merupakan pengambilan tema dari konsepnya yaitu sakura.

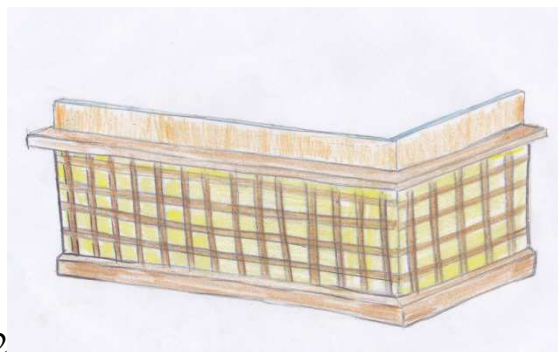
### 8) Alternatif Meja Bar



Alt.1



Alt.2



Alt.3

**Gambar XLVIII: Alternatif Meja Bar**

Pada perancangan ketiga meja bar ini yang Terpilih adalah alternatif 1, karena bentuk yang banyak menggunakan unsur sakuranya yang sesuai dengan konsep perancangan sehingga dapat memberikan kesan yang menyatu dengan perabot yang lainnya.

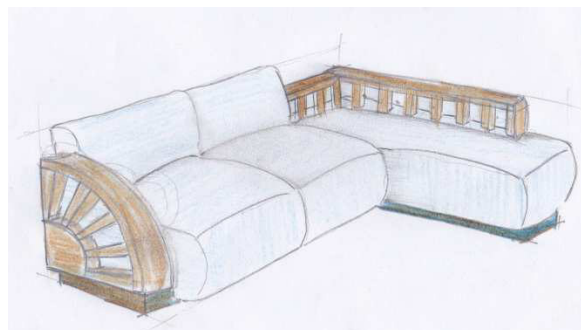
### 9) Alternatif Sofa



Alt.1



Alt.1



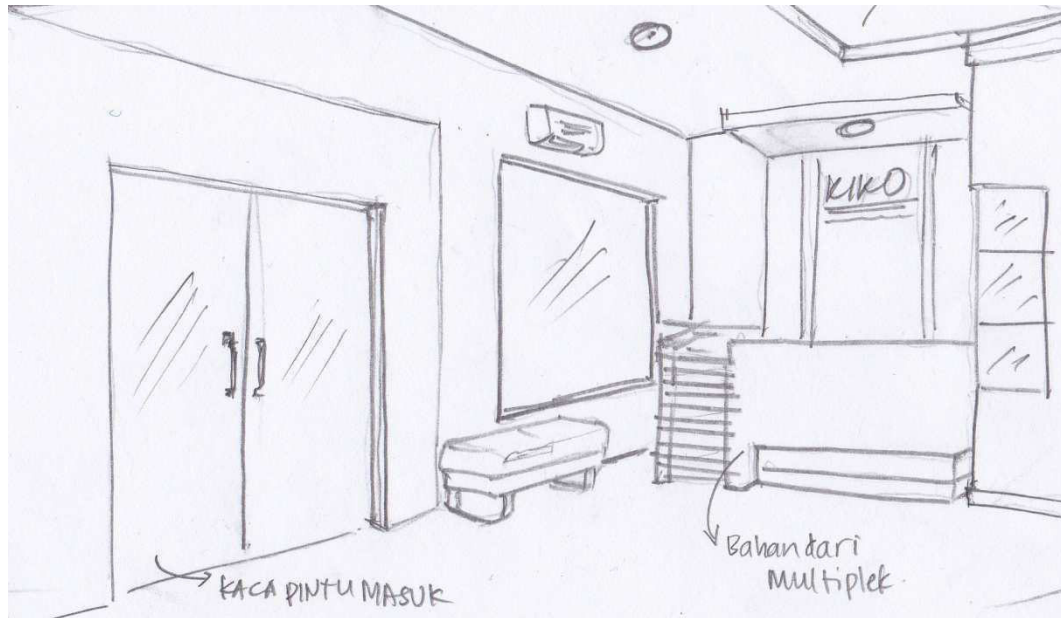
Alt.1

Gambar XLIX: **Alternatif Sofa**

Pada proses pencapaian alternatif sofa diatas yang terpilih adalah alternatif 1, karena bentuk perabot ini banyak menggunakan bahan kayu yang merupakan keseluruhan bangunan Restoran Kiko ini banyak menggunakan bahan tersebut, sehingga bentuk perancangan ini dijadikan sebagai pilihannya.

#### d. Perspektif Ruangan

##### 1) Perspektif Ruang Resepsionis

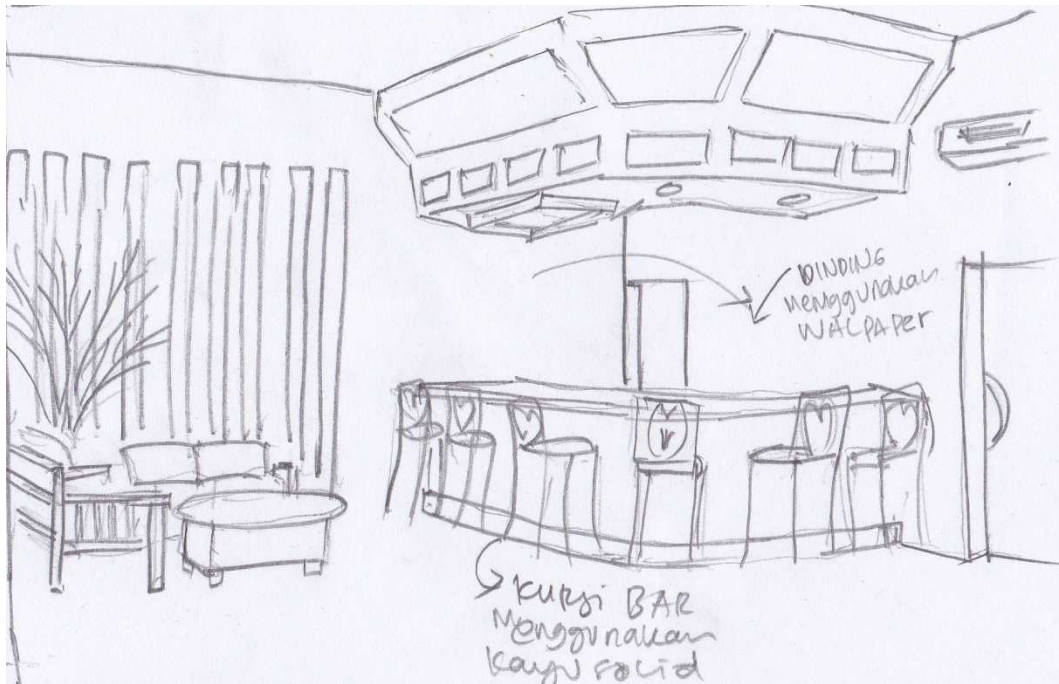


Gambar L: Perspektif Ruang Resepsionis

Dari sketsa perspektif di atas dapat dijelaskan bahan yang digunakan untuk mewujudkan meja *counter* ini dari kayu solid. Pada atas meja diletakkan kaca ukuran 20x60, bagian belakang meja resepsionis adalah *backdrop* yang bertulisan *Kiko Japanese Food Restaurant* dengan pencahayaan di atasnya menggunakan *drop ceiling* supaya lebih terkesan elegan, sedangkan untuk almari pernak pernik menggunakan bahan yang sama dengan meja resepsionis.



## 2) Perspektif Ruang Sushi Bar

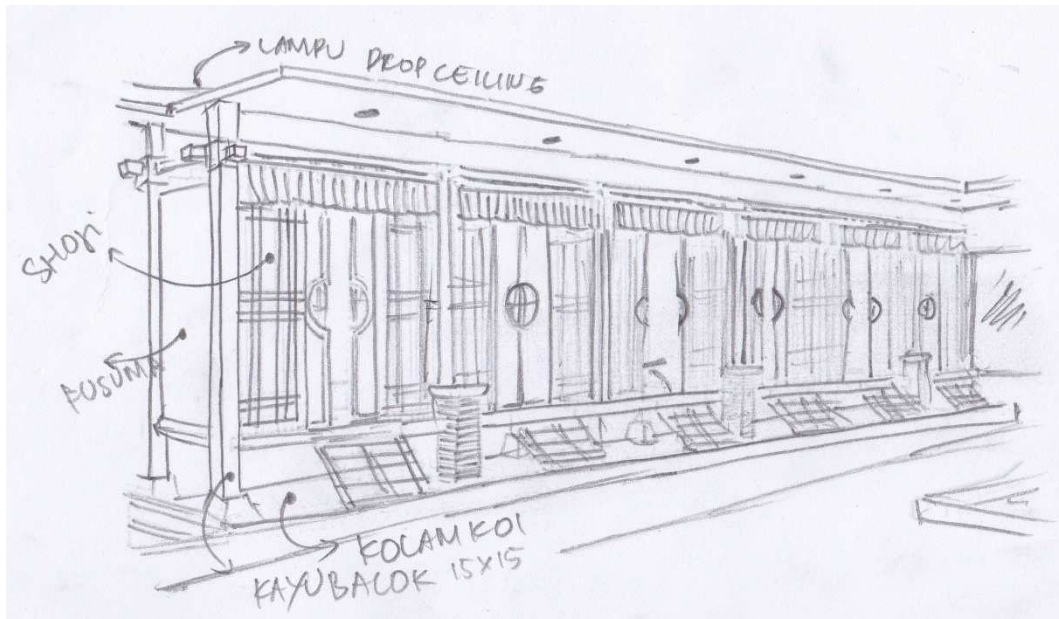


Gambar LI: Perspektif Ruang Sushi Bar

Pada sket perspektif diatas merupakan area *sushi bar* dan area santai, lantai menggunakan keramik yang miring 45 derajat dengan ukuran 40x40, pada area sushi bar menggunakan kayu solid dipadu dengan penempatan lampu pada bagian bawah meja yang ditutup dengan *acrylic*, kursi bar yang di rancang menggunakan penyederhanaan bentuk dari kelopak bunga sakura agar sesuai denagn tema dari restoran ini yaitu musim semi. Di depan meja *sushi bar* merupakan area santai, dinding area ini menggunakan *wallpaper* motif ranting sakura agar lebih berkesan elegan.



### 3) Perspektif Area Makan VIP



Gambar LII: Perspektif Area Makan VIP

Dari sketsa perspektif di atas menggambarkan area makan VIP yang terdiri dari 6 bagian, pada bagian depan area ini menggunakan *shoji* dan *fusuma* dan alasnya menggunakan *tatami*, pada bagian bawah area ini di lengkapi dengan kolam ikan Koi, pada bagian depan area ini di lengkapi dengan wastafel dan tangga sebagai akses masuk ke ruang makan VIP.

## **E. Cakupan Tugas**

Cakupan tugas ini isinya semua hal yang harus dikerjakan oleh perancang sesuai dengan urutannya yaitu:

### **1. Konsep Desain**

Dalam konsep desain meliputi (1) Analisis (*programming*) yaitu analisis semua kebutuhan dalam perancangan; (2) Sintesis (alternatif) yaitu alternatif-alternatif desain yang akan dipilih; (3) Evaluasi (pilihan alternatif) yaitu desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan.

### **2. Desain Interior**

Pengerjaan desain interior mencakup keseluruhan proses yang terdiri dari gambar pra-rencana, lingkup perancangan, gambar kerja, perspektif dan pameran.

#### **a. Gambar Pra-rencana**

Denah yang diperoleh dari Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta adalah denah *existing* yang merupakan data fisik sebagai titik tolak perancangan selanjutnya.

#### **b. Lingkup Perancangan**

Perancangan meliputi seluruh bagian dalam restoran, dimana total luas ruangan yang diangkat adalah seluas 351 m<sup>2</sup>.

#### **c. Gambar Kerja**

Gambar kerja berdasarkan cakupan tugas meliputi (1) Denah rencana global */lay out*; (2) Denah rencana lantai; (3) Denah rencana plafon; (4) Denah

rencana dinding; (5) Gambar potongan; (6) Gambar rencana perabot, dan dikerjakan dengan menggunakan *software AutoCAD 2009* dan *Sketch Up 8*.

**d. Perspektif**

- 1) Perspektif Ruang : gambar 3D hasil rendering *MentalRay, Autodesk 3ds Max 2011*, output size 35mm1.85 (cine) dengan format TIF yang memiliki resolusi 4096 x 2214 pixel.
- 2) Maket : terbuat dari bahan pvc berwarna putih dan akrilik

**e. Pameran**

Produk desain Tugas Akhir Karya Seni yang dihasilkan dan dipamerkan berupa (1) Gambar kerja Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta, mulai dari denah global, denah lantai, denah plafond dan pencahayaan serta gambar potongan; (2) Pembuatan gambar perspektif dengan *Autodesk 3ds Max 2011*; (3) Maket denah global perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta.

#### **BAB IV**

### **HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Restoran Jepang Kiko Bento merupakan restoran gaya Jepang yang menyajikan berbagai macam menu masakan Jepang yang khas dan unik. Perancangan yang dirancang meliputi keseluruhan kebutuhan ruang pada sebuah restoran yang berstruktur organisasi lengkap meliputi ruang manager, ruang staf, ruang resepsionis, area makan lesehan, area makan formal, area panggung, *sushi bar*, kamar mandi pria dan wanita serta dapur. Lokasi Restoran Kiko Bento tersebut sangat strategis yang berada di Jalan Magelang Km. 5 No. 165, Sleman, Yogyakarta.

Perancangan interior Restoran Jepang Kiko Bento ini mengeksplorasi penyederhanaan bentuk-bentuk dari kebudayaan dan tradisi Jepang. Kekompleksitasan perancangan interior yang disesuaikan dengan kebutuhan pemakai dan standarisasi restoran serta tema musim semi di Jepang yang menjadi konsep perancangan ulang interior restoran. Sesuai dengan ciri khas Restoran Jepang yang didominasi oleh unsur alam dan bentuk yang minimalis, maka mengambil salah satu simbol suasana alam Jepang disaat musim semi yaitu bunga *Sakura*. Oleh karena itu perancangan interiornya menggunakan desain yang sederhana dengan bentuk geometris yang fleksibel, mencerminkan suasana yang tenang namun tetap memiliki karakteristik kebudayaan Jepang yang kuat.

Warna dominan pada perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento ini menggunakan warna-warna alam. Warna-warna tersebut diterapkan pada perancangan interior restoran, diantaranya warna hijau yang melambangkan

warna dari rumput dan tanaman yang diterapkan pada taman *plant display* restoran. Warna coklat melambangkan warna tanah dan kayu yang banyak terdapat pada interior restoran khususnya area makan yang banyak dilapisi kayu pada bagian lantai, dinding, plafon, dan struktur. Warna biru yang melambangkan langit terang, air, dan ketenangan diterapkan dengan penggunaan plafon *skylight* dan kolam ikan pada area sekitar bawah panggung.

Warna merah melambangkan api dan semangat dipakai hanya sebagai elemen-elemen dekoratif. Warna emas yang melambangkan logam dan kemewahan juga dipakai sebagai elemen dekoratif dan aksent-aksent pada ruang. Warna hitam yang melambangkan batu keras dan alam dipakai sebagai aksent pada lantai dan juga perabot. Warna putih melambangkan warna suci dan bersih serta banyak dipakai pada kertas (*shoji*) penyekat ruang pada restoran Jepang ini juga diterapkan pada penyekat ruang dan dinding-dinding dekoratif transparan yang telah diganti materialnya dengan menggunakan kaca susu maupun akrilik untuk alasan operasional dan perawatan. Warna ungu dari bunga sakura di aplikasikan pada elemen estetis, pada lampu gantung dan pada cahaya lampu hias dan lampu sorot.

Perancangan interior Restoran ini diharapkan mampu memberikan suasana yang tenang dan nyaman namun tetap memiliki karakteristik kebudayaan Jepang yang kuat dengan menggunakan tema musim semi pada perpaduan gaya tradisional Jepang dan gaya modern. Perancangan ulang interior ini sebagai alternatif desain yang perlu dilakukan secara periodik sebagai usaha untuk memberikan warna baru bagi pengunjung atau penikmat restoran Jepang tanpa

meninggalkan ciri serta identitas dari restoran tersebut. Perancangan interior restoran ini tetap memperhatikan aspek-aspek desain interior seperti zoning, tata letak, unsur pembentuk ruang, tata kondisi ruang dan mempertimbangkan standarisasi perabot agar tercipta desain yang aman dan nyaman.

## **A. Kriteria Desain**

### **1. Keselamatan**

Dalam kriteria keselamatan yang perlu diperhatikan sebagai berikut, (1) Pemilihan dan penempatan perabot yang aman untuk digunakan, misalnya tidak mudah terjadi kecelakaan saat menggunakannya; (2) Ruang lebih bersifat terbuka sehingga lebih mempermudah pengawasan dari pihak pegawai dalam hal ini pengelola.

### **2. Keamanan**

Kriteria keamanan yang perlu difokuskan pada konsep ini adalah menghindari bahaya pencurian pada barang-barang yang terdapat di ruang fasilitas publik dengan memasang alat pantau berupa kamera CCTV disetiap sudut ruang. Hal tersebut membantu pengawasan yang lebih *intensif* terhadap semua fasilitas ataupun aktifitas yang tersedia didalam ruangan.

### **3. Aksesibilitas**

Aksesibilitas bertujuan memberikan keluasan untuk beraktifitas didalam ruang restoran, dalam hal ini hubungan antar pegawai mudah dilakukan, akses pengunjung dalam mendapatkan pelayanan juga lebih mudah dan menyeluruh.

## **B. Analisis Kebutuhan Ruang**

Tujuan analisis kebutuhan ruang adalah untuk mendapatkan hasil rancangan sesuai dengan kegiatan yang harus terwadai. Pendekatan dilakukan dengan berdasarkan (1) Kebutuhan ruang yang harus terwadai, yaitu terdiri dari ruang manager, ruang staf, ruang karyawan, ruang resepsionis, area makan lesehan, area makan formal, area taman, fasilitas toilet pria dan wanita, ruang dapur serta personalia; (2) Jumlah sarana penunjang atau pelengkap ruang yang dibutuhkan.

## **C. Analisis Pencapaian Suasana**

Pencapaian suasana ini diterapkan melalui pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisional.

### **1. Elemen pembentuk ruang**

#### **a. Dinding**

Dinding pada sebuah bangunan restoran memiliki peranan yang sangat penting, tidak hanya sekedar bertindak sebagai pendukung struktur bagi lantai di atas tanah dan langit-langit atau dinding sebagai pembatas ruang. Pelapis dinding yang digunakan pada perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta adalah cat tembok, *wallpaper*, *fushuma* dan *shoji*. Cat merupakan salah satu media yang paling mudah diaplikasikan ketika ingin mengubah warna interior, dan banyaknya pilihan warna cat mampu menciptakan suasana baru dan menghadirkan mood yang berbeda. Selain itu cat juga merupakan sumber warna yang mudah didapat. Sedangkan *fushuma* dan *shoji* merupakan material ciri khas

jepang. Akan tetapi dalam perancangan ulang restoran ini juga menggunakan *wallpaper* dan kayu sebagai aksen untuk bagian sudut tertentu sehingga bisa menjadi variasi interior ruang restoran.

#### **b. Lantai**

Lantai berperan sebagai pengarah langkah dan pembeda zona atau ruang secara semu antara ruangan yang satu dengan ruangan yang lain. Perbedaan warna lantai pada sebuah ruang juga mampu memberikan kesan peninggian lantai. Material lantai yang digunakan untuk perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta adalah keramik, kayu dan tatami. Karena buatan pabrik, keramik memiliki variasi warna yang tak terhingga dan terus berkembang. Selain bervariasi, keramik relatif murah dan sangat mudah dijumpai dipasaran dalam berbagai ukuran, bentuk dan motif. Terpilihnya alternatif kayu karena material tersebut dapat tampil harmonis dengan semua warna. Apapun warna dan jenis kayu yang dipilih, warna kayu selalu memberikan efek hangat dan lunak pada ruangan. Sedangkan tatami merupakan lantai khas Jepang.

#### **c. Langit-langit**

Langit-langit pada sebuah bangunan restoran akan memberikan kesan rapi dan terhindar dari debu. Material terpilih untuk langit-langit / plafon adalah gypsum. Langit-langit seluruh bagian restoran menggunakan gypsum. Bentuk langit-langit mengikuti bentuk ruangan. Selain menggunakan gypsum, juga menggunakan atap dari kayu yang dipasang berjajar pada bagian area panggung. Pemasangan langit-langit kayu dimaksudkan agar area umum juga mendapat kesan alami.



## **2. Tata Kondisi Ruang**

### **a. Pencahayaan**

Desain pencahayaan harus mampu menciptakan suasana yang menarik secara visual dan psikologis. Tugas pencahayaan meliputi pencahayaan untuk sirkulasi restoran, area fasilitas publik (area resepsionis, area makan, area *sushi bar* dan area panggung ) dan ruang manager. Pencahayaan pada ruangan dibuat agak remang sehingga memberi kesan hangat dan akrab pada suasana restoran. Efek pencahayaan sangat diperhatikan dan diminati oleh orang Jepang khususnya pencahayaan tidak langsung, hal tersebut terlihat banyak berkembangnya bentuk rumah lampu dan lampion di Jepang.

Pada area sirkulasi diberi penerangan yang cukup dengan lampu *downlight* pada koridor, dan pada area sirkulasi didalam restoran menggunakan penerangan tak langsung sehingga menimbulkan efek pencahayaan dan sifatnya mengarahkan pengunjung. Pada area makan yang terdapat di tengah ruang restoran menggunakan sistem pencahayaan tidak langsung dengan menggunakan lampu TL yang merata diseluruh ruangan karena pada area ini diperlukan pencahayaan yang cukup agar pengunjung merasa nyaman dikarenakan area makan ini terbuka tanpa sekat. Untuk area lesehan digunakan lampu gantung sebagai penerangan pada area meja makan. Sedangkan untuk area makan dengan kursi sofa menggunakan lampu *downlight* yang diarahkan ke arah meja makan.

Lampu-lampu sorot dan *downlight* juga diletakkan dan ditata untuk menegaskan dan memperlihatkan detail-detail dekoratif maupun suasana yang ingin ditonjolkan. Lampu-lampu hias juga diletakkan sebagai penerangan

tambahan dan elemen dekoratif seperti lampu dinding, lampu berdiri, lampu gantung, dan lampu taman.

#### **b. Penghawaan**

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Kriteria penghawaan yang diinginkan adalah penghawaan yang segar dan sejuk di setiap sudut ruang restoran. Penghawaan alami dengan memanfaatkan penghawaan yang dihasilkan dari tanaman-tanaman yang berada di sekitar lingkungan restoran. Sedangkan penambahan penghawaan buatan diambil dengan menggunakan jendela dan fasilitas pendingin ruangan AC (*air conditioner*), dengan mempertimbangan posisi bangunan yang berada ditengah kota dimana sudah sulit untuk mendapatkan udara yang sejuk.

#### **c. Akustik**

Pengolahan akustik ruang restoran meliputi penerapan bahan-bahan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon) yang dapat meminimalisir gangguan suara baik dari dalam maupun dari luar ruang. Bahan-bahan untuk pengolahan akustik yang digunakan pada ruang restoran tidak menjadi faktor utama. Penekanan sistem akustik hanya lebih ditekankan pada area panggung.

Bahan yang dipakai sebagai peredaman suara pada langit-langit atau plafon untuk perancangan ulang interior restoran adalah dengan penerapan bahan dari gypsum. Penggunaan bahan material untuk lantai adalah keramik, sedangkan bahan untuk area panggung menggunakan lantai kayu, dan bahan yang dipergunakan untuk material dinding adalah batu bata yang diplesir

menggunakan semen. Pemilihan material tersebut supaya suara yang dikeluarkan dalam ruangan tidak terlalu menimbulkan suara bising.

#### **D. Analisis Perabot**

Perabot merupakan salah satu faktor utama yang dibutuhkan dalam perancangan interior. Perabot adalah perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan ruang luar sebuah ruangan seperti kursi, meja, almari dan perlengkapan sejenis. Dalam hal ini pemilihan material perabot yang digunakan sangat penting. Masing-masing bahan material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya. Material yang terpilih untuk perancangan ulang Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta sebagian besar menggunakan bahan kayu solid karena tahan lama, mudah perawatannya, bahan mudah didapat dan cepat pengerjaannya.

##### **1. Meja Resepsionis**



**Gambar LIII: Meja resepsionis**

Perabot pada gambar LII merupakan meja resepsionis terpilih yang ditempatkan pada area ruang resepsionis. Bentuk dan gaya mengarah ke modern. Bentuk meja disesuaikan oleh ruangan yang tersedia, pada kaki meja counter diberi bahan *acrilic* dengan pencahayaan dibelakang dan di sampingnya diberikan alur kayu dengan jarak 10 cm. Bahan material yang digunakan 80% kayu solid, finishing bahan menggunakan *vikonsit* dengan penambahan material lain seperti *acrilic*, pipa *stainless* dan kaca sebagai aksen untuk memperindah desain meja tersebut.

## 2. Meja Makan Umum 1



Gambar LIV: **Meja makan umum 1**

Meja makan umum 1 merupakan perabot yang dirancang untuk ditempatkan pada ruang makan di area tengah restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta. Jepang memiliki salah satu simbol yaitu matahari terbit. Bentuk perabot ini di ambil dari penyederhanaan bentuk garis sinar matahari terbit sebagai aksen yang di terapkan pada perabot dan elemen ruang. Bahan material yang digunakan menggunakan kayu solid dengan finishing menggunakan *vikonsit*

pada alas meja. Warna dominan pada perancangan ulang interior Restoran Kiko Bento ini menggunakan warna-warna alam sehingga kesan yang ditimbulkan oleh kayu tetap dipertahankan. Meja makan ini dirancang untuk 6 orang pengunjung restoran.

### **3. Kursi Makan umum 1**



**Gambar LV: Kursi makan umum 1**

Gambar kursi makan umum 1 di atas merupakan perabot terpilih dalam perancangan ulang restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta. Perabot ini melengkapi meja makan umum 1 yang berada di area tengah restoran. Untuk bahan material yang digunakan juga menggunakan kayu solid. Desain kursi menyesuaikan desain meja makan dengan tetap menggunakan pengulangan berupa garis agar desain menyatu dalam satu tema. Penambahan busa sebagai tempat duduk karena sifat kayu yang keras, sehingga busa tersebut mampu memberikan kenyamanan pengunjung restoran ketika duduk. Kesan alami dari kayu tersebut juga tetap dipertahankan pada perancangan desain kursi ini.

#### 4. Meja Makan umum 2



Gambar LVI: Meja makan umum 2

Gambar diatas merupakan gambar meja makan umum 2 yang penempatannya berada dibagian tengah restoran. Sama seperti meja makan umum 1, akan tetepi meja ini memiliki kapasitas hanya untuk 4 orang pengunjung restoran. Untuk bahan material yang dipakai adalah kayu. Dengan tetap mempertahankan warna bahan dalam penerapannya. Ornamen pada perabot ini di ambil dari penyederhanaan bentuk *Torii* yaitu bangunan di kuil Shinto yang merupakan pembatas antara kawasan tempat tinggal manusia dengan kawasan suci tempat tinggal *Kami*. Bentuk *torii* berupa dua batang palang sejajar yang disangga dua batang tiang vertikal. Konsep perancangan dengan mengambil salah satu unsur khas Jepang bertujuan agar pengunjung restoran dapat menikmati keunikan dari Jepang.

## 5. Kursi Makan umum 2



Gambar LVII: **Kursi makan umum 2**

Kursi makan umum 2 pada gambar LVII merupakan fasilitas pelengkap yang menunjang meja makan umum 2. Penempatan kursi pada tiap meja makan umum 2 terdiri dari 4 buah. Bentuk kursi menyesuaikan ruangan yang tersedia. Untuk warna pada kursi menggunakan warna coklat kehitaman dan bahan material dari kayu dengan pertimbangan bahan tersebut memberikan kesan alami.

## 6. Meja Makan Lesehan



Gambar LVIII: **Meja makan lesehan**

Meja makan pada gambar di atas merupakan desain perabot terpilih yang dirancang untuk ditempatkan pada area makan VIP (*chadou*). Meja makan lesehan tersebut di desain dengan konsep yang merupakan penyederhanaan bentuk lengkung dan garis yang merupakan simbol sinar matahari terbit Jepang. Bahan material yang dipakai untuk perabot meja makan lesehan adalah kayu.

#### **7. Meja *Sushi Bar***



Gambar LIX: **Meja *sushi bar***

Meja *sushi bar* pada gambar di atas merupakan desain perabot terpilih yang dirancang untuk ditempatkan pada area *sushi bar*. Meja tersebut di desain penuh pada satu sudut bagian dinding restoran. Bentuk meja disesuaikan oleh ruangan yang tersedia, pada kaki meja counter diberi bahan *acrilic* dengan pencahayaan dibelakang. Bahan material yang dipakai untuk perabot Meja *sushi bar* adalah kayu untuk bagian bawah meja. Sedangkan untuk bagian atas meja yang digunakan sebagai alas atau meja dilapisi dengan granit. Pemilihan penambahan aksent granit karena aktivitas pengunjung yang menggunakan



perabot ini sering menggunakan minum atau makanan. Material granit mudah untuk dibersihkan.

#### **8. Kursi *Sushi Bar***



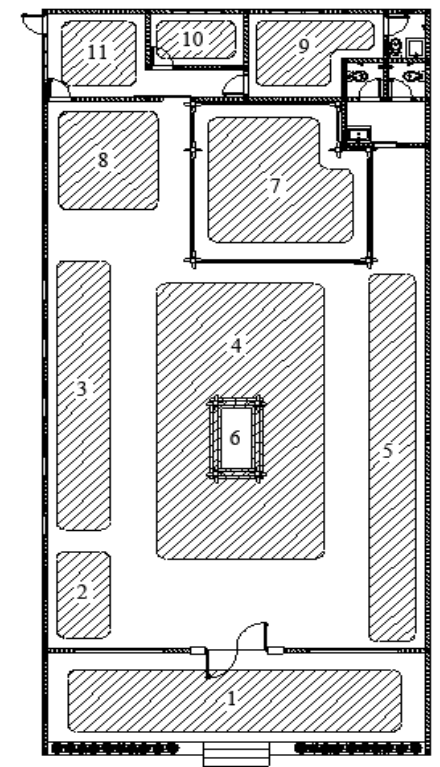
Gambar LX: **Kursi *sushi bar***

Kursi *sushi bar* pada gambar di atas merupakan desain perabot terpilih yang dirancang untuk melengkapi meja *sushi bar*. Kursi tersebut di desain penuh yang disesuaikan dengan kapasitas meja *sushi bar*. Konsep bentuk sandaran kursi adalah ornamen sederhana yang merupakan penyederhanaan bentuk satu kelopak bunga sakura yang digunakan sebagai aksen untuk diterapkan pada desain perabot dan dekorasi elemen pembentuk ruang. Musim semi di Jepang identik dengan bunga sakura. Bahan material yang digunakan juga menggunakan kayu solid.

## E. Analisis Organisasi Ruang

Merencanakan pola organisasi ruang berdasarkan *zoning*, sirkulasi, dan denah perancangan berdasarkan pada pengelompokan aktifitas dan fasilitas yang ada serta macam penggunaan ruang.

### 1. *Zoning*

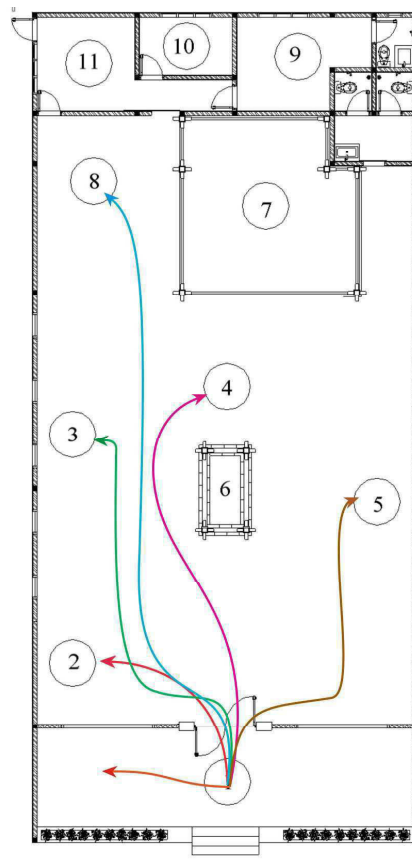


Gambar LXI: *Zoning*

Keterangan:

1. Teras
2. Ruang resepsionis
3. Ruang makan Lesehan
4. Ruang makan Umum
5. Ruang makan VIP (*chadou*)
6. Taman kering
7. Panggung pertunjukan
8. Ruang Sushi bar
9. Ruang manager
10. Ruang karyawan
11. Ruang *main kitchen*

## 2. Sirkulasi



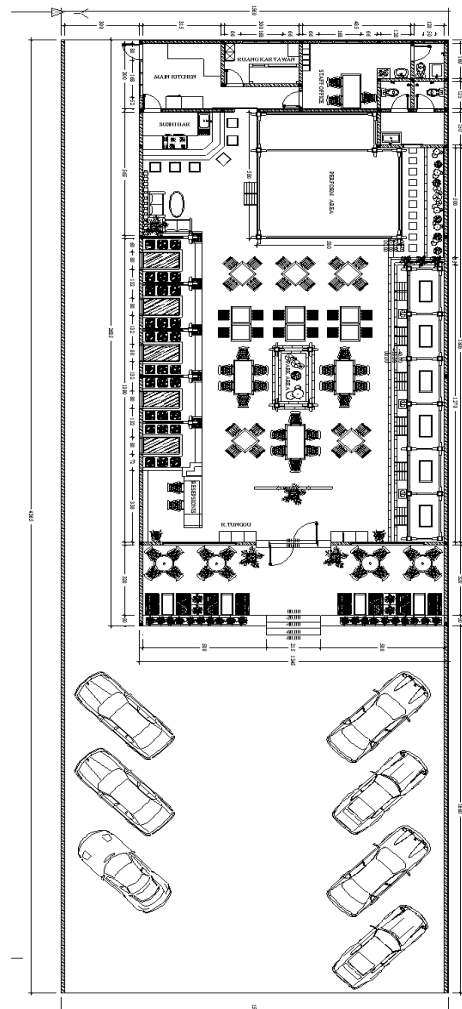
Gambar LXII: **Sirkulasi**

Pada gambar LXII merupakan gambar penataan sirkulasi pada ruang Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta. Untuk pemetaan sirkulasi pada area ini ditawarkan beberapa pilihan terhadap pengunjung restoran. Setiap pengunjung yang memasuki area restoran langsung dapat memilih tempat makan (area makan umum yang berada ditengah ruang restoran, area makan VIP yang berada disebelah kanan ruang restoran, area makan lesehan yang berada di ssebelah kiri ruang restoran, area makan *sushi bar*, dan area makan yang terdapat diteras depan restoran (smoking area)). Karena restoran memiliki 5 pilihan area makan dengan konsep yang berbeda. Sirkulasi pengunjung yang pertama kali dilewati adalah

area resepsionis, yang berfungsi sebagai pemberi informasi tentang makanan yang tersedia di restoran. Sirkulasi pintu masuk pada restoran ini juga merupakan pintu keluar pengunjung restoran.

### 3. Denah Perancangan

Berdasarkan *zoning* dan sirkulasi yang terdapat di restoran maka kemudian dibuat denah perancangan yang dilengkapi tata letak perabot di setiap ruangan dalam perancangan ulang Restoran Jepang Kiko Bento.



Gambar LXIII: Denah perancangan ulang Restoran Jepang Kiko Bento

## F. Perspektif Ruangan

Perspektif ruangan ini merupakan gambaran global rancangan ulang yang diambil di setiap sisi, dengan penerapan langsung perabot di setiap ruangan.

### 1. Perspektif Ruang Resepsionis



Gambar LXIV: **Perspektif ruang resepsionis**

Perspektif ruang resepsionis pada gambar di atas adalah area publik yang merupakan ruang pertama ketika memasuki Restoran Jepang Kiko Bento. Ruang resepsionis ini merupakan ruang informasi, pengunjung dapat memperoleh informasi tentang fasilitas yang ada di dalam restoran. Dalam perancangan ulang Restoran Jepang Kiko Bento ini, perancang mencoba melengkapi ruangan tersebut dengan meja resepsionis dan *backdrop* bertuliskan nama *Kiko Japanese food Restaurant*. Di dalam area ini juga terdapat almari untuk meletakkan asesoris mainan khas Jepang.

Pada perspektif gambar area resepsionis tersebut juga terdapat sekesel yang berbentuk *Tori*. Peletakan sekesel yang tepat berada lurus dengan area pintu

masuk restoran dengan tujuan ketika pengunjung sedang menikmati hidangan di area makan tidak terlihat secara langsung dari luar ruangan restoran. Sekesel tersebut juga untuk membedakan fungsi ruang. Penerapan tata kondisional pada perancangan ini juga menjadi faktor utama. Jenis lampu yang digunakan adalah lampu halogen, lampu *fluorescent* dan lampu dekorasi. Ruang ini dilengkapi AC dengan tujuan agar terjaganya kelembaban dan suhu ruang serta kamera CCTV untuk faktor keamanan.

## 2. Perspektif Ruang Makan Lesehan



Gambar LXV: Perspektif ruang makan lesehan

Dari perspektif gambar LXV merupakan area perancangan ruang makan lesehan. Ruang tersebut menempati ruang bangunan sebelumnya. Ruang makan ini dilengkapi perabot meja yang menyatu dengan tempat duduk. Didepan area ini juga ditempatkan sebuah pustek untuk tanaman bonsai sebagai area penunjang ruang makan sekaligus berfungsi sebagai pembatas ruang. Pencahayaan pada area ini menggunakan 3 jenis lampu yaitu lampu dekoratif yang digantung pada area

meja Makan, lampu *fluorecent* yang dipasang diatas langit-langit dan lampu *halogen*.

### 3. Perspektif Ruang Makan Umum



Gambar LXVI: Perspektif ruang makan umum

Perspektif gambar LXVI merupakan area perancangan ruang makan umum. Ruang makan ini berada tepat di tengah area makan restoran. Pada area makan dilengkapi perabot berupa meja dan kursi. Pengunjung restoran juga bisa memilih tempat makan, karena di area ini terdapat tempat makan yang memiliki kapasitas 4 kursi dan 6 kursi. Disekitaran area ini juga ditempatkan sebuah taman kering. Pencahayaan pada area ini menggunakan cahaya alami dan 3 jenis lampu yaitu lampu dekoratif yang dipasang pada area taman, lampu *fluorecent* yang dipasang diatas langit-langit dan lampu *halogen* untuk memberikan kesan hangat terhadap ruangan.



#### 4. Perspektif Ruang Makan VIP



Gambar LXVII: **Perspektif ruang makan VIP**

Ruang makan lesehan pada gambar perspektif diatas merupakan salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh restoran. Untuk memasuki area tersebut, pengunjung harus menaikki tangga. Dinding yang merupakan elemen pembentuk ruang di area ini tidak menggunakan dinding permanen melainkan variasi material yang terdiri dari bingkai kayu, layar dan pintu geser. Bingkai kayu yang ditutup dengan kertas mulbery transparan ini biasa disebut *shoji*, yang berfungsi membentuk tembok luar bagi ruangan. Sedangkan pemilihan *fusuma* yang merupakan bingkai kayu yang ditutup kertas *opaque* berfungsi sebagai pemisah ruanagan agar memberi kesan fleksibel. Karena ruang makan ini merupakan area lesehan maka *tatami* digunakan sebagai alas lantai. Di dalamnya terdapat perabot berupa meja makan, area ini juga diebut dengan area minum teh (*chadou*) yang merupakan konsep dari diaspora Jepang. Dibawah area ini terdapat kolam ikan koi. Ruang ini menggunakan pencahayaan buatan, yaitu lampu gantung dan lampu



jenis *downlight*, sehingga ruang terkesan hangat. Sedangkan penghawaan pada ruang ini menggunakan AC.

### 5. Perspektif Ruang *Sushi bar*



Gambar LXVIII: Perspektif ruang *sushi bar*

Dari perspektif gambar LXVIII merupakan area perancangan ruang *sushi bar*. Ruang tersebut merupakan salah satu fasilitas publik restoran. Di area ini terdapat meja *sushi bar* yang dipasangkan dengan 6 kursi disekitarnya. Material pelapis dinding menggunakan *wallpaper* bermotif yang mampu memberikan fokus pandangan terhadap pengunjung restoran. Pencahayaan pada area ini menggunakan cahaya alami dan 3 jenis lampu yaitu lampu dekoratif yang dipasang pada meja *sushi bar* yang berfungsi sebagai pencahayaan aksen, lampu *fluorecent* yang dipasang diatas langit-langit untuk penerangan secara menyeluruh dan lampu halogen untuk memberikan kesan hangat terhadap ruangan yang difokuskan di area meja *sushi bar*.

## 6. Perspektif Ruang Santai



Gambar LXIX: **Perspektif ruang santai**

Ruang santai merupakan area yang terdapat tepat di depan area *sushi bar*. Didalamnya terdapat 2 buah kursi dan 1 meja dan backdrop menggunakan bahan kayu solid ukuran 12x12cm tinggi 300cm. Area ini ditambahkan dalam perancangan sebagai fasilitas penunjang pada area *sushi bar*. Pencahayaan menggunakan lampu *fluorecent* yang dipasang diatas langit-langit untuk penerangan secara menyeluruh.

## 7. Perspektif Panggung



Gambar LXX: **Perspektif panggung**

Dari perspektif gambar LXX merupakan area perancangan panggung. Pada bentuk bangunan asli restoran tidak terdapat area ini. Area panggung merupakan area perancangan tambahan. Penambahan perancangan fasilitas publik ini bertujuan untuk memberikan hiburan terhadap pengunjung restoran. Material yang digunakan pada area panggung ini adalah kayu solid. Plafon menggunakan atap dari kayu yang dipasang berjajar pada bagian area panggung, pemasangan langit-langit kayu dimaksudkan agar area umum juga mendapat kesan alami. Sedangkan pencahayaan menggunakan lampu *fluorecent* sebagai penerangan secara menyeluruh pada area panggung. Salah satu *center of interest* pada area ini adalah *background* dari panggung. Pemilihan gambar pohon disesuaikan dengan tema perancangan yaitu musim semi di Jepang.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. KESIMPULAN**

Perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta ini melahirkan ide atau gagasan untuk menciptakan sebuah interior yang memiliki kesinambungan dengan tata ruang makan serta kebutuhan para pengunjung restoran. Dari hasil perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento yang terletak di Jln. Magelang Km.5, No.165, Sleman, Yogyakarta dapat disimpulkan.

1. Perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento Yogyakarta dengan memadukan gaya Jepang tradisional dan gaya modern yang menekankan pada suasana Jepang serta menggunakan material dan bentuk-bentuk khas arsitektur Jepang.
2. Tema perancangan merupakan penyederhanaan bentuk yang diambil dari salah satu simbol suasana alam Jepang disaat musim semi yaitu bunga sakura serta pengambilan penyederhanaan bentuk dari *torii* dan bentuk matahari terbit untuk pembuatan desain perabot.
3. Pengolahan elemen ruang dan tata kondisional restoran serta kebutuhan ruang pada restoran yang berstruktur organisasi lengkap meliputi ruang resepsionis, area makan lesehan, area makan umum, area makan VIP, area taman, area *sushi bar*, area panggung, dan elemen estetis ruang

### **B. SARAN**

1. Perancangan ulang interior Restoran Jepang Kiko Bento ini sebagai Tugas Akhir Karya Seni perlu memperhatikan beberapa hal yaitu hendaknya penataan perabot tersebut diletakkan dengan sirkulasi yang jelas. Sehingga pengunjung

tidak akan melewatkan dalam menikmati baik hidangan maupun hiburan yang tersedia.

2. Bahwa dalam perancangan interior restoran Kiko bento sebaiknya hal yang paling diutamakan adalah kepuasan bagi pengunjung bagi dari segi pelayanan, menu yang disajikan, suasana yang ditawarkan karena kepuasan pengunjung merupakan faktor utama yang membuat sebuah restoran dapat terus berjalan.
3. Pemilihan material dan konstruksi khususnya pada perabot harus sesuai dengan standarisasi, sehingga fungsi dari perabot-perabot tersebut dapat lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Sumber Buku

- Arnold Friedmann, John F. Pile and Forrest Wilson. 1976. *Interior Design, An Introduction to Architectural Interior*. New York: Elsavier North-Holland, Inc.
- Ching, Francis D.K. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. 1987. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Chiara, Joseph de. 1973. *Time-saver Standards for Building Types*. Singapore: Mc. Graw-hill Book Company.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat bahasa, Edisi ke-4*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Frances J. Geck. 1977. *Interior Design and Decoration*. New York.
- Friedmann, Arnold. John F. Pile and Forrest Wilson. 1982. *Interior Design, An Introduction to Architectural Interior*. New York: Elsavier Science, Publishing C, Inc.
- Fukuda, Kazuhiko. 1970. *Japanesse Stone Gardens*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Gie, The Liang. 1982. *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Nurcahyo.
- Kadir, Abdul. 1973. *Pengantar Estetika*. Yogyakarta: STSRI,ASRI.
- Kasudiarso, 1978. *Standar Penerangan Buatan dalam Gedung*. Bandung: Cipta Karya
- Kodansha. 1999. *Japan Profile Of A Nation*. Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Lawson, Fred. 1973. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Mangunwijaya Y.B. 1980. *Pasal - Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Gramedia.

- Marsum, W. A. 1991. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Morse, Edward S. 1981. *Japanesse Homes and Their Surroundings*. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Mulaajoli, Bruno, 1975. *Museum Architecture*. New York: Mc. Graw-hill Book Company.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Perpustakaan F.T. Untar. 1986. *Konsep Ruang Jepang*. Jakarta: Author.
- Poppy, Veronica. 1997. *Perancangan Interior Restoran Khas Jepang di Gedung Perkantoran Graha Pangeran Surabaya*. Surabaya: U. K. Petra.
- Press Syndicate of The Univ. of Cambridge. 1993. *Japan*. Milan: Author.
- Satwiko, Prasasto. 2004. *Fisika Bangunan 2*, Edisi 1. Yogyakarta: Andi.
- Soekresno. 2000. *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Suharso, dan Ana Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Suptandar, Pramudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.
- \_\_\_\_\_. 1982. *Interior Design*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Trisakti.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

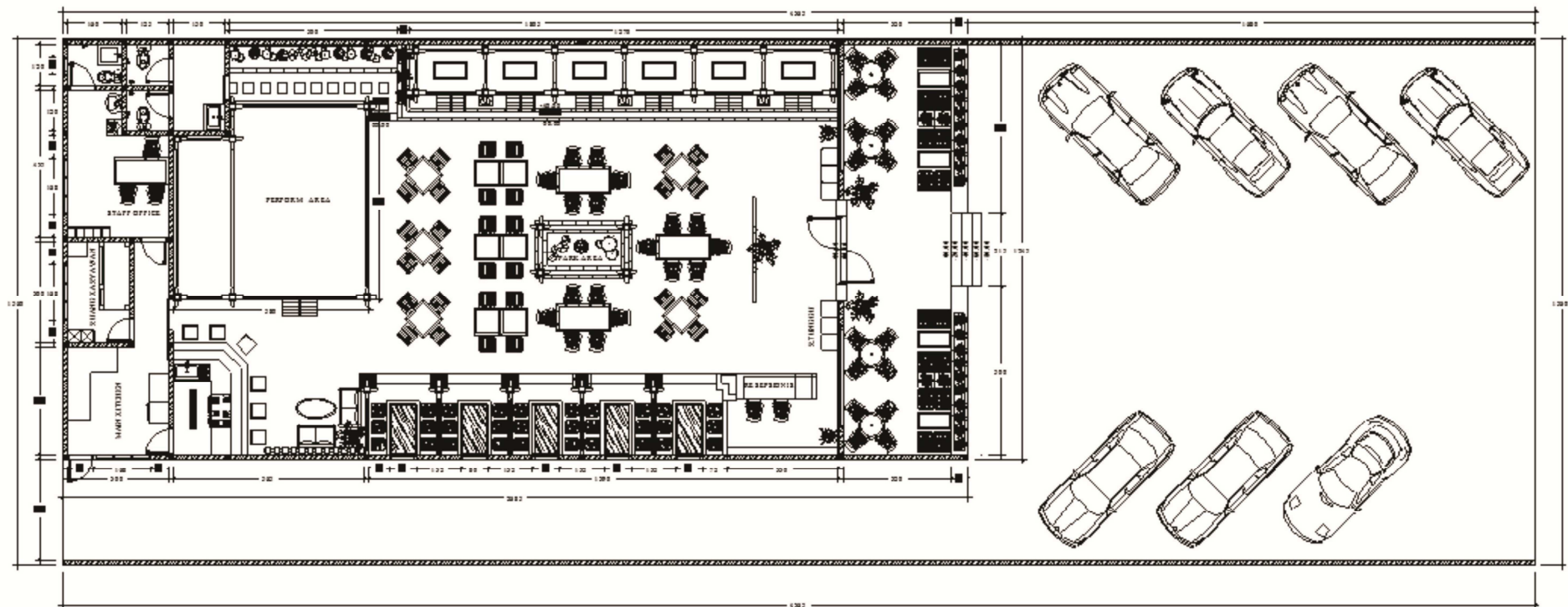
## 2. Sumber Internet

- <http://id.wikipedia.org/wiki/Jepang> diunduh tanggal 25 juli 2012
- <http://artikelindonesia.com/beberapa-ciri-khas-negara-jepang.html>.diunduh tanggal 25 juli 2012
- <http://www.scribd.com/doc/49568322/Artikel-Jepang> diunduh tanggal 14 september 2012
- <http://www.anneahira.com/arsitektur-rumah-jepang.htm> diunduh tanggal 26 september 2012
- <http://123design.wordpress.com/2008/01/22/rumah-gaya-jepang/> diunduh tanggal 26 september 2012

<http://www.anneahira.com/arsitektur-jepang.htm> diunduh tanggal 2 oktober 2012  
<http://www.putraentrepreneurship.com/bisnis/properti/7149-keunikan-arsitektur-jepang.html> diunduh tanggal 5 oktober 2012  
<http://www.tagtung.com/jogjakarta/kuliner/57-kiko-japanese-food-restaurant.html> diunduh tanggal 25 agustus 2012  
<http://www.anneahira.com/arsitektur-rumah-jepang.htm> diunduh tanggal 23 oktober 2012  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Diaspora> di unduh tanggal 21 Januari 2013  
[http://dewey.petra.ac.id/dgt\\_search\\_simple.php?keyword=restoran+jepang&source=title&Submit2=Search+%21&mode=display&result\\_per\\_page=10&npage=1](http://dewey.petra.ac.id/dgt_search_simple.php?keyword=restoran+jepang&source=title&Submit2=Search+%21&mode=display&result_per_page=10&npage=1) kajian elemen interior: di unduh tanggal 17 september 2012

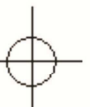


# LAMPIRAN



RENCANA DENAH

SKALA 1 : 175



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Rencana Denah	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoCAD 2009

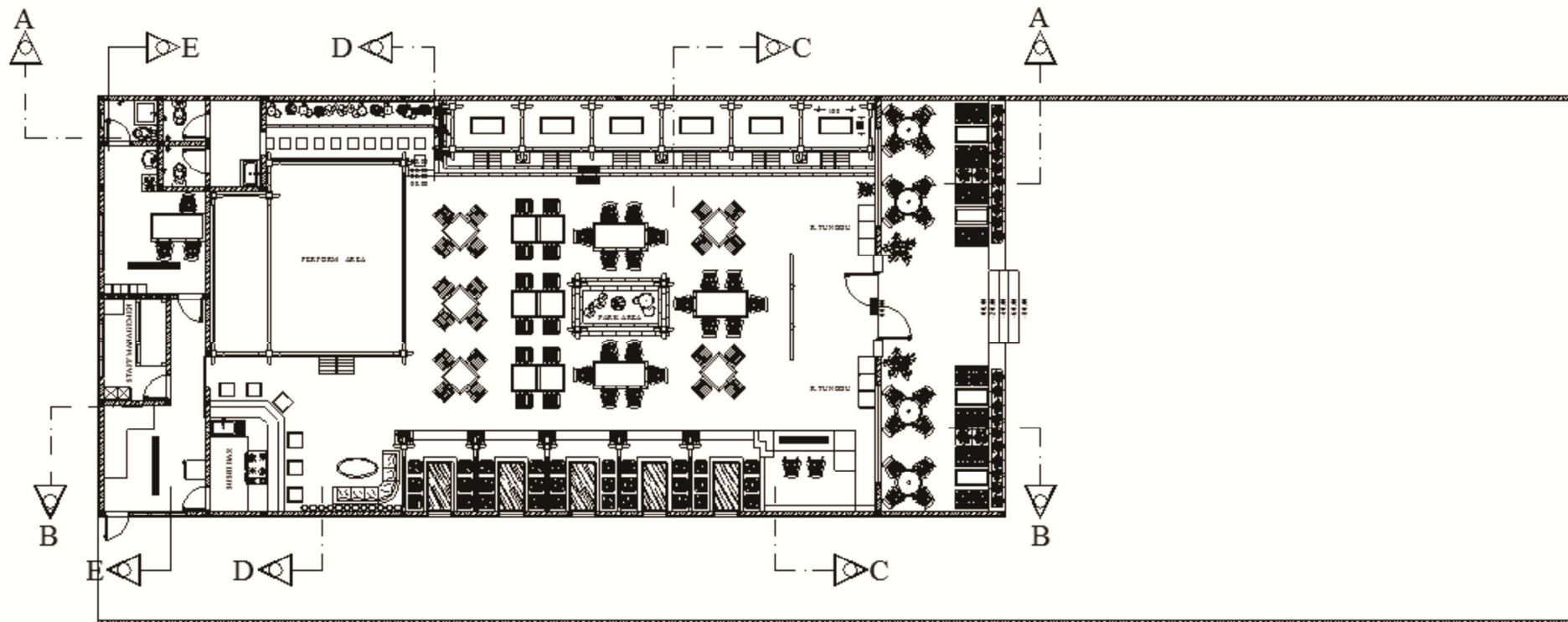


JAPANESE FOOD RESTAURANT



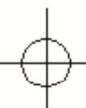







POTONGAN

SKALA 1 : 175



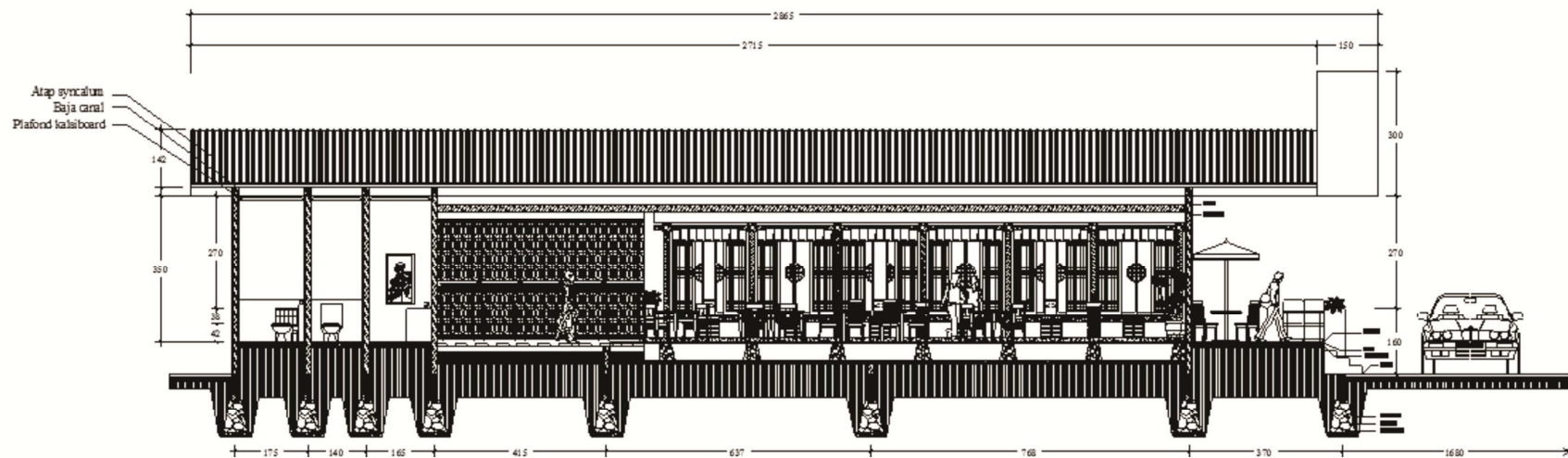
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puja Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Potongan	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoCAD 2009



JAPANESE FOOD RESTAURANT






POTONGAN A-A  
SKALA 1:175



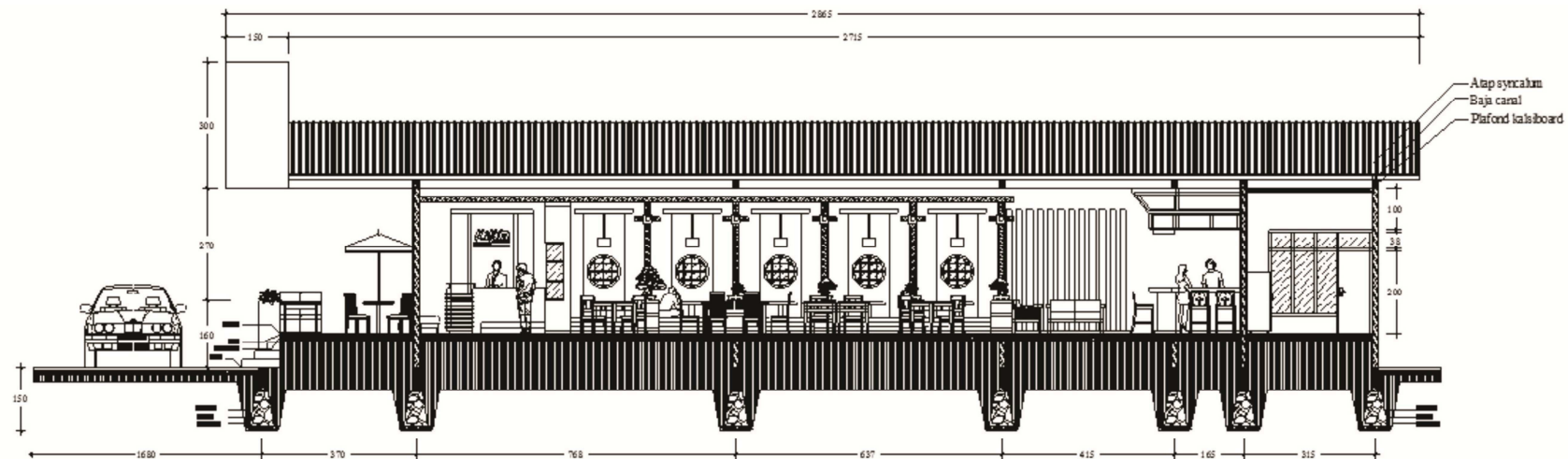
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Potongan A-A	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoCAD 2009



JAPANESE FOOD RESTAURANT






POTONGAN B-B  
SKALA 1:175



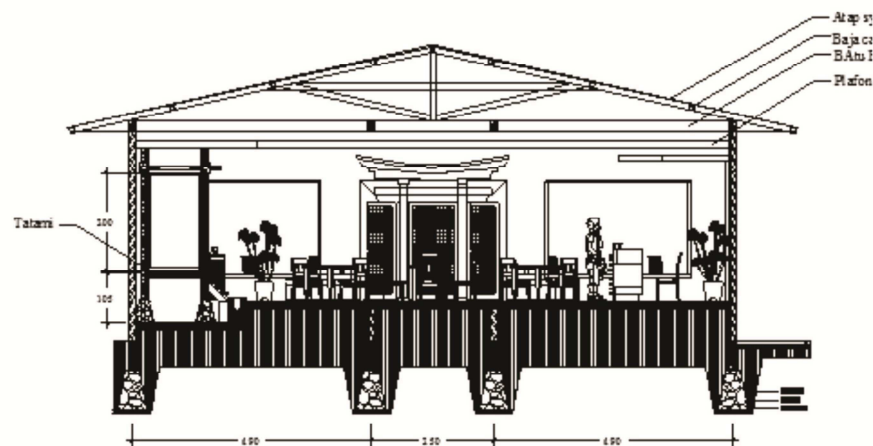
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

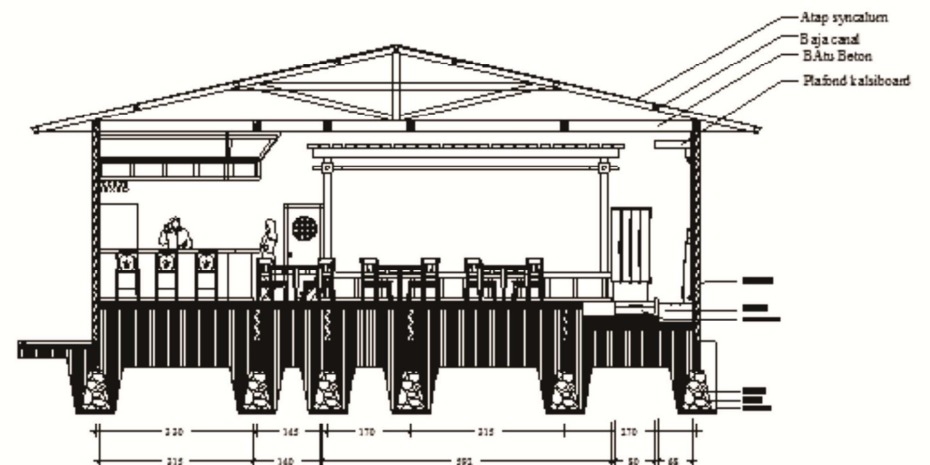
Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puja Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Potongan B-B	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoCAD 2009



JAPANESE FOOD RESTAURANT



POTONGAN C-C  
SKALA 1:175






POTONGAN D-D  
SKALA 1:175



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puja Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Potongan C-C & D-D	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoCAD 2009



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Resepsionis	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SERAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Makan Lesehan 1A	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Makan Leshan 2	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6

**KIKO**  
JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M. Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M. Sn 19780102 200212 2 004	Area Makan Umum 1	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6

**KIKO**  
JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Makan Umum 2 & Taman	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Makan VIP 1 (Chadou)	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Makan VIP 2	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Sushi Bar	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Santai	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Are Panggung A	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perspektif	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	Area Panggung B	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Software : AutoDesk 3Ds MAX 2011 + Mentalray Rendering + PhotoShop CS6



JAPANESE FOOD RESTAURANT



Tampah Depan



Tampah Atas



Area Panggung



Area Resepsionis



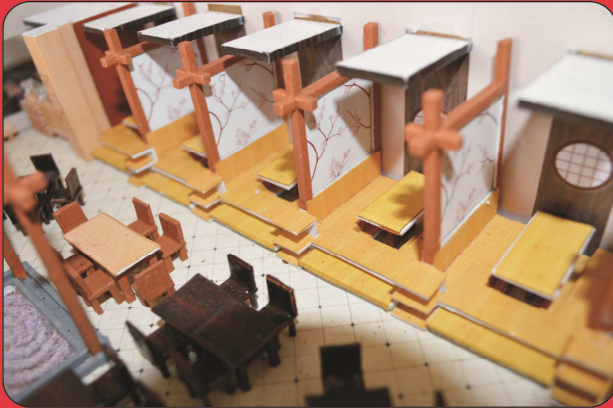
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A. M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puji Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	MAKET	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Bahan: PVC Foam Sheet 3mm, Acrylic+ Print Sticker



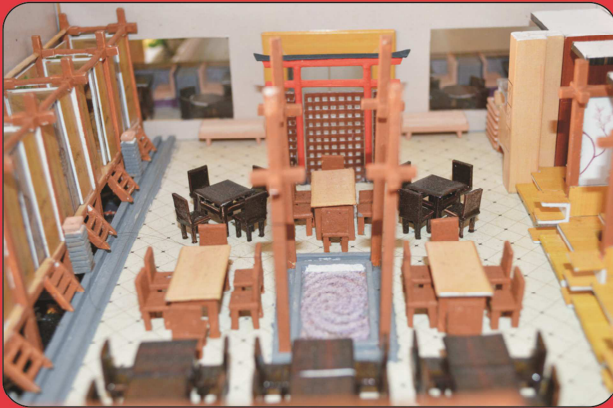




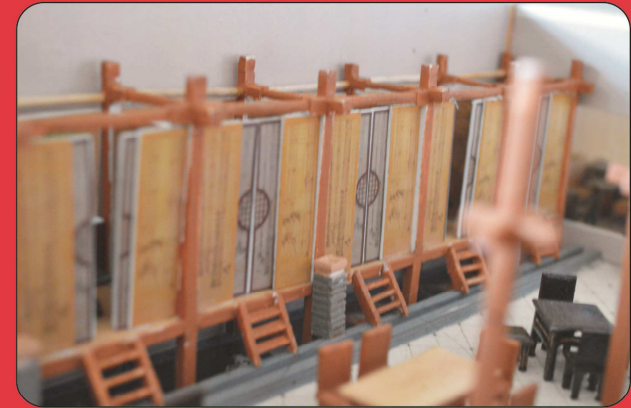
Area Makan Lesehan



Area Sushi Bar



Area Makan Umum & Taman



Area Makan VIP (*Chadou*)



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA SENI  
DIASPORA JEPANG SEBAGAI INSPIRASI INTERIOR RESTORAN KIKO BENTO YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa	Pembimbing I	Pembimbing II	Gambar Perancangan	Alamat Proyek	Keterangan
 Pipih Susanto 05206241019	 Dwi Retno S. A., M.Sn 19700203 200003 2 001	 Eni Puja Astuti, M.Sn 19780102 200212 2 004	MAKET	Alamat: Jalan Magelang km.5 No. 165, Sleman, Yogyakarta	Bahan: PVC Foam Sheet 3mm, Acrylic+ Print Sticker



JAPANESE FOOD RESTAURANT